Nº 7 • AGOSTO 2001 • 975 Ptas - 5,86 €

PlayStation® 2
Revista Oficial - España

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PS2

INCLUYE UN **DVD-ROM** EXCLUSIVO CON DEMOS DE PS2



extermination
GUIA COMPLETA



¡EXCLUSIVA!
James Bond 007: Agente en Fuego Cruzado

¡SORTEAMOS 5 RACING PACK (PlayStation®2 + GRAN TURISMO 3 A-spec)!

G R A N T U R I S M O 3 A - S P E C

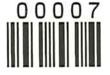
Gran Turismo 3
A-spec

ESPECIAL
TRUCOS
NBA STREET/ CRAZY TAXI/ RUMBLE RACING/ NBA HOOPZ
SUPER BOMBAD RACING/ Z.O.E./ UNREAL TOURNAMENT...



¡SORTEAMOS... 25 PELÍCULAS DVD, 40 JUEGOS INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER, 40 CAMISETAS, 40 SKILL BALLS...!







YPHONY
ITAL
aDeSe TP
Consigue tu pack PlayStation 2 + GT3
A-Spec a un precio de competición*
*Disponible a partir del 1 de Agosto.
¿Estás preparado para algo tan real?
PlayStation 2
GRAN TURISMO 3
A-spec
Imagínate conduciendo un deportivo a 200 Km/h. por las calles de Tokio mientras cae un aguacero de mil demonios. O por Roma con la melena al viento. O por Montecarlo acompañado de alguien de buen ver. Imagínate poder competir con los mejores coches y en los mejores circuitos del mundo. Y ahora deja de imaginar y conoce GT3 A-Spec. Gracias a la tecnología DVD de PlayStation 2 encontrarás los gráficos más impactantes, las imágenes más sorprendentes, y una conducción más real que nunca. GT3 A-Spec. Así es la realidad.
PlayStation 2
www.scee.com/gt3



POLYPHONY DIGITAL
aDeSe TP
Consigue tu pack PlayStation 2 + GT3
A-Spec a un precio de competición*
*Disponible a partir del 1 de Agosto.
¿Estás preparado para algo tan real?
PlayStation 2
GRAN TURISMO 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec
Imagínate conduciendo un deportivo a 200 Km/h. por las calles de Tokio mientras cae un aguacero de mil demonios. O por Roma con la melena al viento. O por Montecarlo acompañado de alguien de buen ver. Imagínate poder competir con los mejores coches y en los mejores circuitos del mundo. Y ahora deja de imaginar y conoce GT3 A-Spec. Gracias a la tecnología DVD de PlayStation 2 encontrarás los gráficos más impactantes, las imágenes más sorprendentes, y una conducción más real que nunca. GT3 A-Spec. Así es la realidad.
PlayStation 2
www.scee.com/gt3
associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Polyphony Digital Inc.





Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López**, **John Gibbons**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas**, **Antonio Franco**, **José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**
Director General de la Unidad de Finanzas y Control de Gestión: **Javier Contreras**

REDACCIÓN
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto**, **Roberto Serrano Martín**, **Lázaro Fernández Montero** y **Belén Díez-España** (maquetación)

Colaboradores: **Juan Carlos Sanz**, **Ana Márquez** (edición), **Francisco Javier Bautista**, **Javier Iturrioz**, **Oscar Morales**, **Luis Mittard**, **José Burdiel**, **Daniel Rodríguez**, **Jasón García**, **Isabel Garrido**, **Rafa Notario** (música), **Manuel Arenas** (tecnología) y **Enrique Berrón** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Álvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de RR HH: **Joan Buj**
Suscripciones y atención al lector: **91 586 33 00 de 9-14 H.**

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

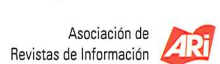
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Printer I.G.S.A. Cuatro Caminos, Apdo. 8. Sant Vivenç del Horts (Barcelona). Depósito Legal: B-37874-1996
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 1.000 pesetas (incluido transporte).
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



START

<<José Luis del Carpio

<< Alfonso Vinuesa

<< Bruno Sol

<< Roberto Serrano

<< Lázaro Fernández

<< Juan Carlos Sanz

<< Ana Márquez

<< Belén Díez-España

<< Luis Mittard

<< Javier Bautista

<< Isabel Garrido

<< Jasón García

<< Daniel Rodríguez

<< Javier Iturrioz

PS2

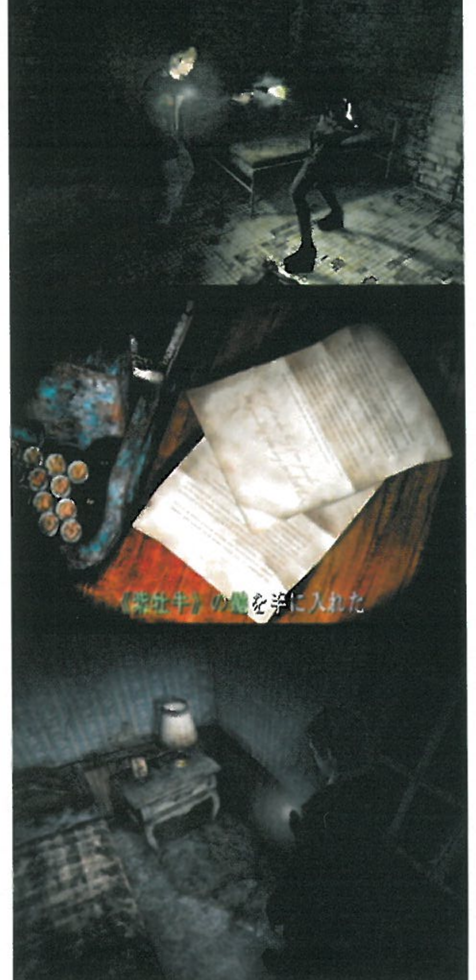
<< Marcos García >>

El sueño de todos los usuarios de **PlayStation 2** se ha hecho realidad el 20 de julio. Tras meses de incertidumbre sobre la fecha de aparición en nuestro país de ***Gran Turismo 3 A-spec***, se confirmó lo que todos deseábamos: pasaremos un verano de fábula en compañía de, posiblemente, el mejor juego creado hasta la fecha. Cuando tengáis la revista en vuestras manos, ***GT3*** os estará esperando en tiendas y grandes almacenes, individualmente o integrado en dos suculentos *packs*, uno junto al prestigioso volante de **Logitech** y otro con la consola. Si queréis estar a la vanguardia del *videogaming* y tener en vuestras manos una auténtica obra de arte, ésta es la ocasión perfecta. Definir la calidad de ***Gran Turismo 3*** con palabras es algo prácticamente imposible. ***GT3*** alcanza tal grado de perfección que supera a la propia realidad en todos sus apartados. Es la máxima y más gratificante experiencia para los sentidos que ha dado el mundo del videojuego. Recorrer cualquiera de sus escenarios es añadir una inmensa e intensa colección de indescriptibles sensaciones a vuestro cerebro. Te hipnotizará de tal manera que a partir del mismo instante en que encaje en la bandeja de tu **PS2** sólo vivirás para él y para embriagarte con su magia. ***Gran Turismo 3 A-spec*** es el sueño de una noche de verano. Aunque os puedo asegurar que lo será de muchas noches, días, semanas y todo el tiempo que queráis. Su larga y acechante sombra es prácticamente infinita. Espero que hayáis dormido plácidamente, porque a partir del 20 de julio nada ni nadie será capaz de despegaros de vuestra **PlayStation 2**. ¡Gracias **Polyphony**!

SELECT

Silent Hill 2
Presentación en París

Un día soleado nos dio la bienvenida al aeropuerto **Charles de Gaulle** de **París**. Desde allí, la prensa española fue trasladada a un encantador hotel en las cercanías de la capital francesa. Tras recuperarnos del madrugón y llenar el estómago con deliciosos platos de la tierra, nos dirigimos a la presentación de ***Silent Hill 2***. Un centenar de periodistas de toda **Europa** esperaba con ansiedad, en un camino jalonado por árboles, descubrir qué había preparado **Konami** para esta ocasión. Fue toda una sorpresa, un grupo de enfermeras con sus uniformes cubiertos de «sangre» nos agrupó y encapuchó. Después, hacinados en unos vehículos de la Segunda Guerra Mundial, fuimos trasladados hasta una mansión abandonada, donde tuvo lugar el evento. En una oscura capilla, **Kunio Neo** (Presidente de **Konami Europa**) y **Dave Cox** (Jefe de Producto de **Reino Unido**) realizaron una introducción sobre ***Silent Hill 2***



En la presentación se habilitó una sala donde pudimos jugar a Silent Hill 2 con una versión nueva diferente a la del E3.







De izda. a dcha., Akira Yamaoka (Director de Sonido), Takayoshi Sato (Director de secuencias CG) y Akihiro Imamura (Productor de SH2).

para seguidamente presentar a sus creadores. **Akihiro Imamura**, Productor, **Akira Yamaoke**, Director de Sonido y **Takayoshi Sato**, Responsable de las secuencias CG, atendieron gustosamente a las preguntas de la prensa sobre el juego más extraño y angustioso para ***PlayStation 2***. Terminada la rueda de prensa nos vimos sumergidos en una divertida prueba. Divididos en grupos, el objetivo era buscar dos linternas en el oscuro sótano de la mansión. Una mujer enloquecida esposaba a los incautos que se adentraban en su territorio y, en una cocina que parecía sacada del juego, deambulaba un ser atormentado con un pasamontañas y gimiendo como alma en pena. Como colofón, **Konami** organizó un juego de *paintball* nocturno interrumpido por una tormenta, que dio el toque perfecto a la presentación de ***Silent Hill 2***. El mes que viene os ofreceremos información detallada sobre el juego. Por ahora, sabemos que su lanzamiento está previsto para finales de septiembre en **EE.UU.** y **Japón**. Noviembre ha sido el mes elegido para su salida al mercado europeo.Es muy posible que **Konami** edite un *pack* especial que incluya la banda sonora y el juego, rezaremos para que llegue a **España**. ***Silent Hill 2*** se sitúa, sin duda alguna, entre los títulos de nueva generación para ***PlayStation 2***. La atmósfera agobiante ha ganado con creces gracias a las mejoras gráficas, manteniendo la linterna, el inquietante sonido de la radio y la niebla. El argumento es completamente nuevo, así como la zona de la ciudad donde transcurre la aventura. En **Francia** jugamos con una *demo* que contaba con tres niveles diferentes y os aseguro que no puedo esperar más a tener en mis manos una versión final de ***Silent Hill 2***.



Un viaje terrorífico

La presentación de *Silent Hill 2* fue una pasada

Konami siempre hace gala de originalidad en estos eventos. Los periodistas fuimos encapuchados y conducidos en vehículos de la Segunda Guerra Mundial a un caserón abandonado en las cercanías de **París**. Allí tuvo lugar la presentación con el Presidente de **Konami Europa**, **Kunio Neo** y los creadores.



María: versión española

El misterioso personaje de *Silent Hill 2* podría vivir aquí



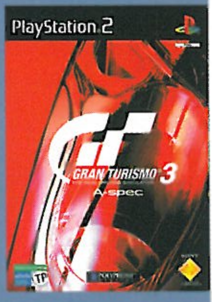


Así quedó **Susana González** (PR. de **Konami**) tras caracterizarse como **María**. Los creadores del juego, alucinados, no podían creerse que se trataba de una foto.

GT3 ya está aquí...

El juego más esperado del año para tu PlayStation 2 estará por fin disponible a partir del 20 de julio.

Gran Turismo 3 A-spec



El DVD Rom de GT3 será vuestro mejor aliado este verano. La carátula PAL respeta el diseño del original japonés. Precio: 9.900 ptas.

GT3 A-spec + Volante GT Force

Si quieres sentir la auténtica experiencia *force feedback* del aclamado volante de Logitech nada mejor que adquirir este atractivo *pack* por el precio de 27.900 pesetas.



PlayStation 2 GT3 Racing Pack

La excusa perfecta para introducirte en el apasionante mundo PS2. Este *pack* de consola y juego saldrá a la venta el 1 de agosto.

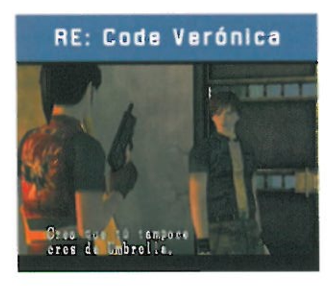


Electronic Arts presenta sus títulos de Capcom

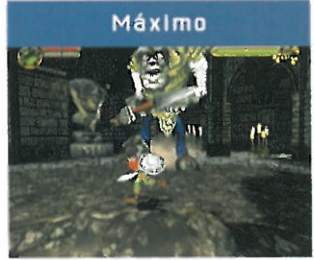
Devil May Cry, la nueva estrella

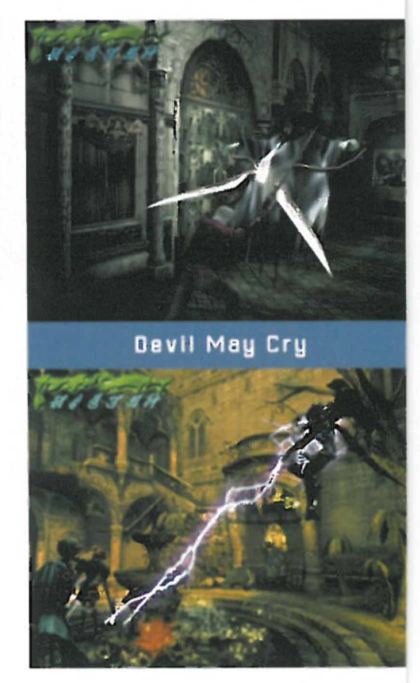
Electronic Arts distribuirá tres juegos más de la compañía japonesa.

RE: Code Verónica



Máximo





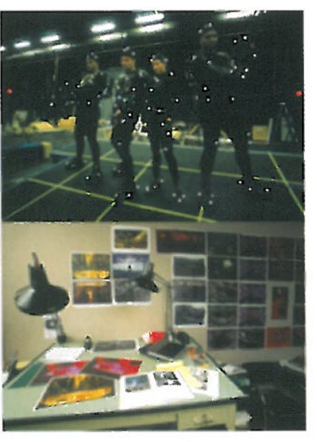
Devil May Cry

Ben Lerougetel, PR de **Capcom** en **Europa** presentó las últimas novedades para **PlayStation 2** de esta compañía. ***RE Code: Veronica X***, que cuenta con escenas inéditas en **Dreamcast** y está traducida al castellano, para el 12 de septiembre. ***Máximo: Ghosts to Glory***, homenaje a la mítica saga *Ghosts & Goblins* y *Ghouls & Ghosts*, para febrero de 2002. Pero todo el mundo esperaba ver la gran estrella de **Capcom**, ***Devil May Cry***, que saldrá en noviembre. La edición europea de ***REC:VX*** incluirá una *demo* jugable completamente diferente de la japonesa de ***Devil May Cry***.

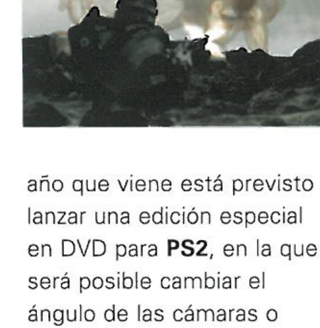
Columbia/Sony

F. Fantasy: La Película

El mes pasado, Sony mostró un trailer con las primeras imágenes del largo de *Final Fantasy* en sus oficinas de **Madrid**.



Hironobu Sakaguchi, la mente creadora de la saga *Final Fantasy*, es también el responsable de su primera incursión en el cine. El pasado 20 de junio asistimos a la presentación de ***Final Fantasy: La Fuerza Interior*** donde pudimos hablar con su productor, **Jun Aida**. Se estrenará a finales de agosto, pero el año que viene está previsto lanzar una edición especial en DVD para **PS2**, en la que será posible cambiar el ángulo de las cámaras o jugar con la iluminación en determinadas escenas.





Jun Aida, Presidente de Square Pictures y productor de Final Fantasy, junto a Roberto Serrano y Óscar Morales.


18

EA NOS LLEVÓ A FRANCIA PARA CONOCER LA NUEVA ENTREGA DEL CLÁSICO

FIFA 2002

Acompañados de uno de los mejores futbolistas del planeta, el pasado 3 de julio, fuimos testigos de cómo **EA Sports** está reinventando su licencia más famosa: *FIFA*.



El parisino Centre Technique National Fernand-Sastre fué el escenario elegido por **EA Sports** para mostrar, a lo más florido de la prensa europea, la versión *beta* de su esperado ***FIFA 2002*** para **PS2**, en la que se han introducido notables cambios respecto a toda la saga. De hecho, desde **EA Sports** se asegura que más que añadir mejoras se ha «reinventado» el *FIFA*, con el objetivo de convertirlo en el juego definitivo de fútbol. El innovador sistema de pases será la principal divisa de ***FIFA 2002*** para ganar la batalla a otros simuladores, sin olvidar el tirón que siempre tiene la licencia *FIFA* y los nombres reales de los





Electronic Arts aprovechó el evento para entregar a Lothar Mattäus el EA Sports World Football Achievement Award como reconocimiento a su larga y exitosa carrera.







EA Sports reunió a Iker Casillas (Real Madrid), Lothar Matthäus (Bayern de Munich), Tomasz Radzinski (Anderlecht), junto a glorias de la talla de Alan Ball, Ian Rush o Giovanni Trapattoni.

equipos. El portero **Iker Casillas**, dos veces campeón de **Europa** con el Real Madrid, es el futbolista elegido para dar su imagen a la versión española de ***FIFA 2002***. El propio **Iker**, junto a otras glorias pasadas y presentes del fútbol mundial (**Lothar Matthäus**, **Tomasz Radzinski** o el incombustible **Giovanni Trapattoni**, actual seleccionador de **Italia**) estuvieron presentes en el evento y enseñaron a jugar al fútbol a los periodistas en una sesión preparatoria que incluia lanzamientos a puerta, *dribbling* de conos y tiros con efecto. Exhaustos, y con el hígado en la boca, comprobamos que el fútbol no es tan fácil desde el césped.



La nueva mecánica de pases es el principal valor de FIFA 2002. Llegará al mercado español, como suele ser habitual, en el mes de noviembre. Abajo tenéis una instantánea del campo de tortura por el que arrastraron sus carnes los torpes periodistas. Casillas, Matthäus y el resto de futbolistas profesionales nos estuvieron dando una lección maestra de cómo jugar al fútbol.



Entrevista con Iker Casillas



PS2: Has visto ya el ***FIFA 2002***. ¿Qué te parece?

Casillas: Creo que ha cambiado bastante respecto a anteriores versiones.

PS2: Nos has comentado que tienes **PSX** y **PS2**. ¿Eres aficionado a los videojuegos?

Casillas: La verdad es que juega más mi hermano. Yo no es que esté todo el día pegado a ella, pero sí la utilizo a veces, para ver una peli o echar una partida.

PS2: ¿Cuáles son los juegos que más te gustan?

Casillas: Me gustan bastante los de deportes. Juegos de golf, rugby, baloncesto...

PS2: ¿Los de coches también?

Casillas: Sí los de coches, de carreras de motos...

PS2: Nos decías antes que en las concentraciones no jugáis a la consola...

Casillas: No, pero depende de la gente y de la época en la que estés. Si hay gente joven y quiere jugar, bien. Pero normalmente, después de un viaje, llegas cansado y te vas a dormir.

PS2: ¿Te imaginabas hace cuatro o cinco años que llegarías a ser la portada del *FIFA*?

Casillas: No. La verdad es que no. Recuerdo que hace cuatro años en el *FIFA 98* salía **Raúl** y me llamó la atención, pero es algo que jamás llegas a pensar. Pero si que me hace ilusión.

PS2: ¿Crees que los cambios introducidos en ***FIFA 2002*** hacen que se ajuste cada vez más a la realidad?

Casillas: Para estar por la mitad, el cambio es evidente y muy bueno. La idea del pase es lo más real que he visto en un juego de fútbol.



Resultados concursos

Los ganadores del Pack Julia Roberts son:

- JONATÁN VELASCO RAMOS (MADRID)
- VALENTÍN MÉNDEZ MUÑOZ (MADRID)
- RICARDO CALVO ESPINILLA (VALLADOLID)
- CARLOS GUTIÉRREZ DE PEDRO (CIUDAD REAL)
- FELIPE VÁZQUEZ ROMERO (ASTURIAS)
- Mª ANGELES SALVADOR LLORENS (VALENCIA)
- RAÚL MARTÍN TORRES (LA CORUÑA)
- GUILLERMO LUIS IGLESIAS GARCÍA (MADRID)
- DANIEL LANZAT RAMÍREZ (MÁLAGA)
- JOAN RODA COTANO (GERONA)

Los ganadores del concurso O'Brother son:

- FERNANDO RUBIO PÉREZ (MADRID)
- ALEX RIBÓN ACEBEDO (BARCELONA)
- RODRIGO GONZÁLEZ ALADRO (CANTABRIA)
- ROBERTO JOVER SORO (ALICANTE)
- LUIS ANGEL VALENZUELA DE LA CRUZ (ASTURIAS)
- ALEJANDRO REINA GÓMEZ-AREVALILLO (MADRID)
- ANTONIO REQUENA MELGAREJO (VALENCIA)
- PABLO GARCÍA DE LEÓN (CÁDIZ)
- MANUEL JOSÉ ABELENDA TUSAL (BARCELONA)
- JESÚS RELAÑO SABROSO (MADRID)
- PEDRO GARCÍA SELFA (VALENCIA)
- MIGUEL ANGEL SÁNCHEZ GARCÍA (SALAMANCA)
- ALEJANDRO ESPARTERO MONTOYA (CIUDAD REAL)
- SERGIO ONTIVEROS LÓPEZ (BARCELONA)
- DAVID BARASTEGUI MORENO (BARCELONA)
- GUILLERMO FERNÁNDEZ GARCÍA (GERONA)
- GABRIEL GONZÁLEZ CORPAS (VIZCAYA)
- JORDI CASTRO DAMIÁ (TARRAGONA)
- HÉCTOR OLMEDO RODRÍGUEZ (VIZCAYA)
- GONZALO ALBERTO BERMÚDEZ CARDONA (LA CORUÑA)
- BLANCA MARTÍNEZ MONROBE (SEVILLA)
- FCO. JAVIER NOGAL AUSIM (BURGOS)
- SANTOS PIÑEIRO PEREIRA (LEÓN)
- ALVARO AGUILAR MARTÍN (TOLEDO)
- OSCAR AGUADO DE LA ROSA (JAEN)
- GERMÁN GALLEGO GALINDO (NAVARRA)
- MIGUEL ANGEL MARTÍN FAJARDO (GRANADA)
- RAFAEL ABAD PRADAS (ZARAGOZA)
- SANTIAGO TRILLES CASTELLET (CASTELLÓN)
- LUIS MORENO GARCÍA (MADRID)

Los ganadores del concurso Quake III Revolution son:

- FERNANDO DE LA CRUZ BÁEZ (SEVILLA)
- IKER MURILLO DORRONOSORO (GUIPÚZCOA)
- JUAN JOSÉ REAL CASTRO (SEVILLA)
- DAVID GONZÁLEZ DÍAZ (ASTURIAS)
- JUAN JOSÉ MUÑOZ CAMACHO (CÁDIZ)
- ALEJANDRO ROBLES ALONSO (BARCELONA)
- AITOR FRADES GAMERO (CÁCERES)
- OSCAR COSCOLLANO SANTOS (MADRID)
- JOSÉ MIGUEL EGUILAZ MARTÍNEZ (TOLEDO)
- ANGEL SÁNCHEZ MARCOS (SALAMANCA)
- JUAN CARLOS GARCÍA PÉREZ (MADRID)
- ANTONIO DAVID RODRÍGUEZ CASADO (ALMERÍA)
- JUAN CARLOS QUIÑONES PUERTO (SEVILLA)
- SANDRA ALONSO RAMÍREZ (MADRID)
- JUAN CARLOS DELGADO PRIETO (CÓRDOBA)
- JUAN CARLOS CABRERA ALVARADO (BARCELONA)
- ROBERTO TAJADA PALACIO (VIZCAYA)
- MARY VIDAL PÉREZ (LA CORUÑA)
- FCO. DAVID ARANDA RIVERA (CÓRDOBA)
- FERNANDO FERREIRA FERREIRA (PONTEVEDRA)

Los ganadores del concurso NBA Street son:

- HÉCTOR MATEOS TOVAL (MURCIA)
- FERNANDO DE LA PAZ REYES (MADRID)
- CARLOS MATEOS PAREDES (VALENCIA)
- FERNANDO CUESTA SÁNCHEZ (VALENCIA)
- RUBÉN ALONSO GONZÁLEZ (VALLADOLID)
- NURIA BERENGUER PUJOCAR (BARCELONA)
- JOSÉ JORGE MUÑOZ (MADRID)
- ENRIQUE CEPEDA VIDAL (BARCELONA)
- RICHARD ELVIRA LÓPEZ-ECHAZARRETA (LA RIOJA)
- JOSÉ LUIS SÁNCHEZ MUÑOZ (MURCIA)
- MOIRA VEGA F-JARDÓN (ASTURIAS)
- MIQUEL GARCÍA GARCÍA (BARCELONA)
- DAVID PÉREZ LLOBET (GERONA)
- JAIME VICENTE LÓPEZ MARTÍ (MURCIA)
- JAVIER FOLCH ARAGONÉS (TARRAGONA)
- ISAAC FRANCO GARCÍA (GUIPUZCOA)
- RAMÓN GUITART ROSINES (LERIDA)
- ANA ISABEL GALLEGO GALLEGO (ALBACETE)
- FRANCISCO PÉREZ VILLA (BURGOS)
- VICENTE MANUEL BELLES QUEROL (CASTELLÓN)
- ROSA Mª FERNÁNDEZ GUERRERO (MÁLAGA)
- CARLOS DAVID CANTERO LLORENTE (VALLADOLID)
- JESÚS MANUEL GARCÍA SERRANO (CÁCERES)
- VANESSA DÍAZ AGUADO (SEVILLA)
- JOSÉ VICENTE GRAU PIQUERAS (VALENCIA)

OTRO MANGA QUE LLEGA A PLAYSTATION 2

Victorious Boxers

Desde las páginas de Shonen Magazine nos llega la última sensación en simuladores de boxeo, que llegará a España en septiembre de la mano de Planeta DeAgostini Interactive.





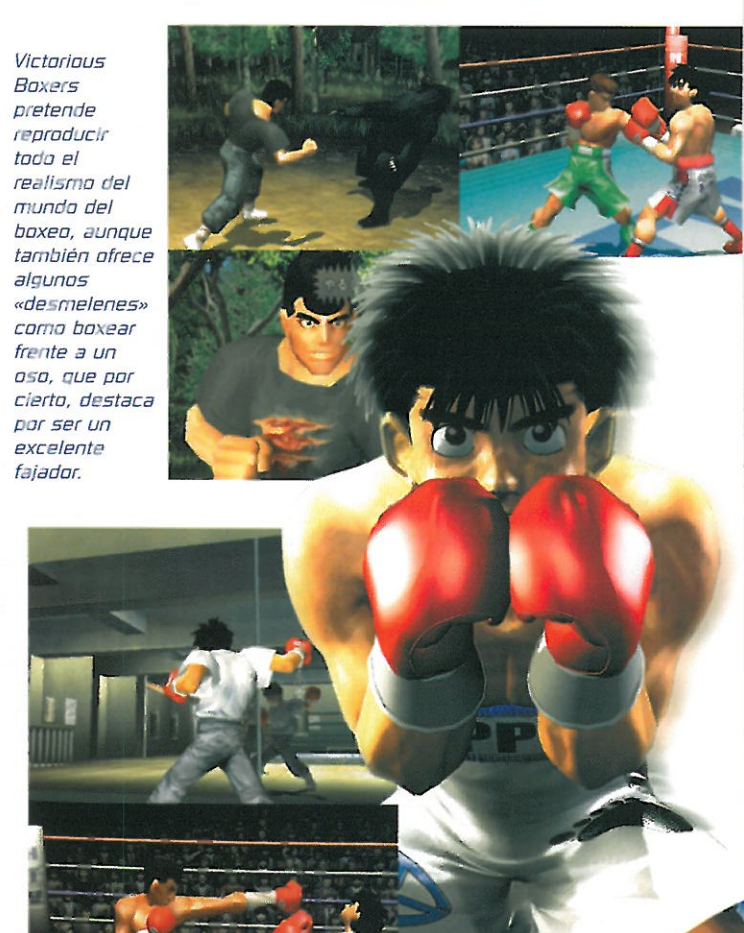


Victorious Boxers está basado en un manga de gran popularidad en Japón. De hecho, cuenta ya con su adaptación al Anime.

El destino ha querido unir el nombre de **Planeta DeAgostini** (la editorial que más ha hecho por dar a conocer el manga en **España**) a este ***Victorious Boxers***, adaptación a **PS2** del popular manga de **George Morikawa**, uno de los éxitos más rotundos de la editorial **Kodansha**. Pero cuidado, porque **Hajime No Ippo** (su nombre original) no es otra mera adaptación de un manga de éxito. Algunas webs americanas le proclaman como el más realista y



completo simulador de boxeo de todos los tiempos, por encima de pesos pesados como **KnockOut Kings**. Sus virtudes: un sistema de control totalmente innovador (basado en los dos *joysticks* analógicos del *Dual Shock 2)*, un sistema de carrera en el que importan tanto los combates como el entrenamiento (hacer sombra, etc...) y unos gráficos cercanos al *look* del manga original, pero que reflejan sin tapujos la dureza de este deporte. Septiembre se prepara calentito...



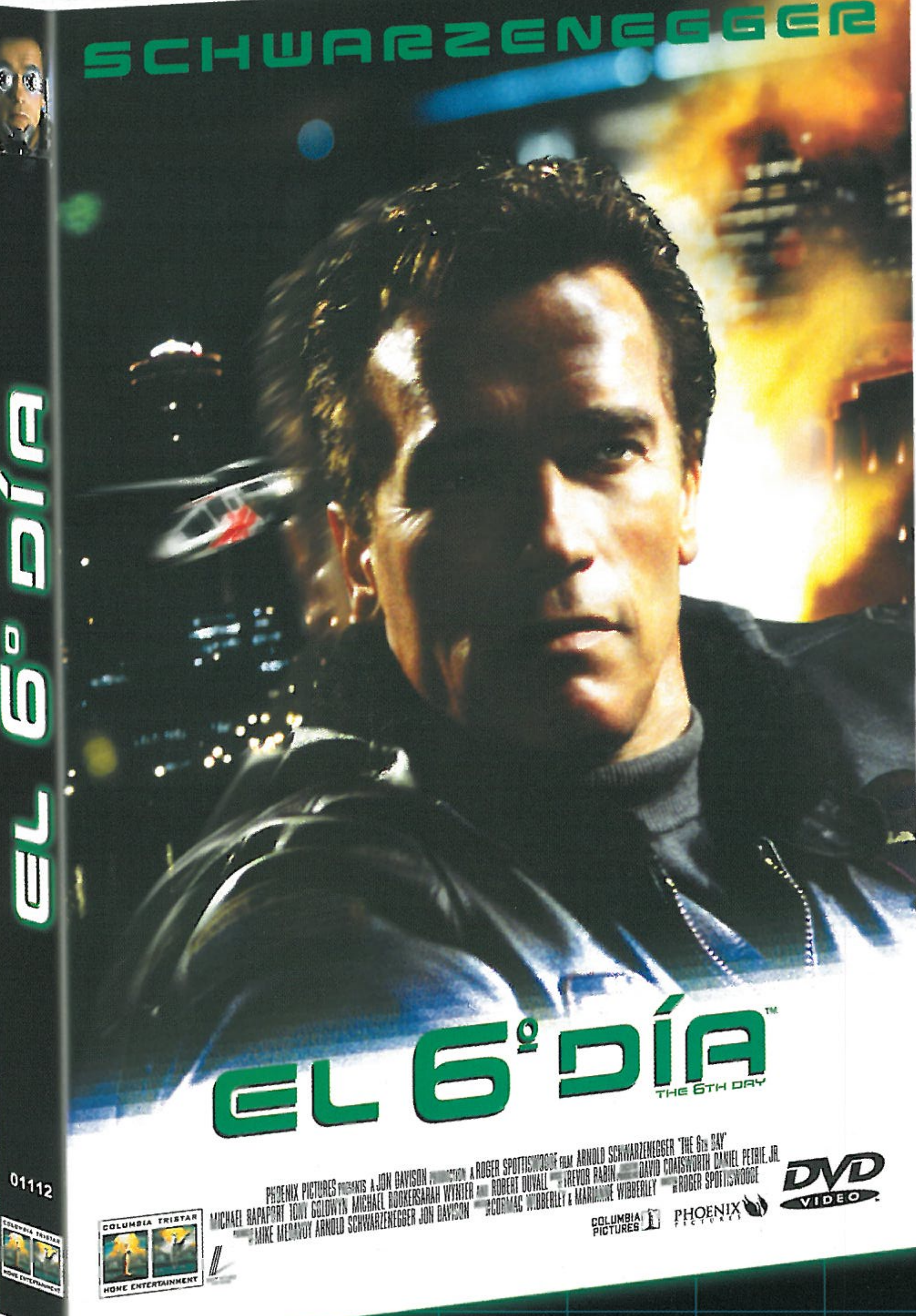
Victorious Boxers pretende reproducir todo el realismo del mundo del boxeo, aunque también ofrece algunos «desmelenes» como boxear frente a un oso, que por cierto, destaca por ser un excelente fajador.

SCHWARZENEGGER

¡¡AHORA EL DOBLE DE ACCIÓN!!

DESCUBRE EL POLÉMICO MUNDO DE LA CLONACIÓN CON ESTE MATERIAL ADICIONAL:

- Trailer de cine
- Documentales: "El futuro está aquí", "Una muñeca casi humana", "La persecución", "Sobre las montañas", "Novia virtual", "En el tanque", "Caída libre", "Detonación" y "Procesando la mirada"
- Proceso de animación de la Montaña Nevada y del Tejado
- Comparación de bocetos de la Persecución en el coche, de la Explosión y de los Tanques de clonación
- Filmografías del Director y de los Actores



EL 24 DE JULIO A LA VENTA EN DVD VIDEO

COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT

www.columbiatristarvideo.es

DVD VIDEO

LA COMPETICIÓN CON MOTOS DE AGUA HA LLEGADO

Splashdown

Infogrames y los programadores **Rainbow Studios** demuestran que se puede crear un entorno líquido muy similar al que encontramos en la naturaleza.









Gracias a **Infogrames** y particularmente a su *Product Manager*, **Duarte Vicente**, conocimos la inolvidable sensación de estar en el mar de la **Costa Azul** y de **Splashdown**. **Rainbow Studios**, que por primera vez programa para **PS2**, nos sumerge en el refrescante mundo de las motos de agua para sentir de primera mano la emoción de la velocidad y las acrobacias sobre el mar. ***Splashdown*** nos ofrecerá cuatro modos de juego, ocho pilotos a elegir y 18 circuitos. Han conseguido increíbles efectos en tiempo real del agua gracias a un completo estudio de la hidrodinámica. Éste posee unos reflejos acordes con el horizonte y podremos observar la profundidad de la zona que estemos atravesando con total claridad.





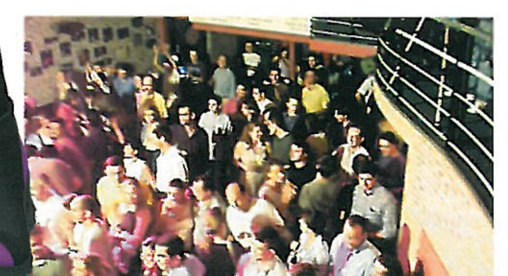
Tendremos que correr a la vez que realizamos todo un abanico de acrobacias. Encontraremos atajos y rampas por todos lados incrementando la diversión en cada torneo.

YA.COM

Música

Una apuesta por las nuevas generaciones musicales.

Pleasure, **Andréu Muntaner** «Lobo» y **Aroa** ofrecieron un concierto en la sala Ritmo&Compás con el patrocinio de **Ya.com**. *Rock*, *blues* y *pop-rock* de calidad.



COLUMBIA TRI-STAR

Evolution

Entrevistamos a **Seann William Scott** y **Orlando Jones**.

El 26 de junio tuvimos la oportunidad de hablar con los protas de ***Evolution***, el taquillazo del verano. En diciembre, cuando salga en DVD, os ofreceremos la entrevista.



Organization

Organización -> Berliner Tafel

Colectivo humanitario de Berlín. ***Nombre:*** Berliner Tafel. ***Fundación:*** 1993. ***Miembros***: 150, hombres y mujeres de todas las edades. ***Actividad:*** Recolectan alimentos en mercados, hoteles, restaurantes, etc. Posteriormente los distribuyen gratuitamente entre los berlineses más necesitados. ***Logros:*** Distribuir 1.200.000 kilos de comida en un año. ***Cuota anual:*** 30 euros como mínimo. ***Requisitos:*** Grandes dosis de idealismo y muchas ganas de trabajar. ***Contacto:*** <welcome@berliner-tafel.de>.



Lois ofrece una página a organizaciones interesadas en dar a conocer su causa. Contacto: Org - 18.106. 28080 Madrid (Spain)

ELECTRONIC ARTS INVENTA UNA NUEVA AVENTURA

James Bond 007: Agente

Lo que comenzó siendo el estreno de **Bond** en **PS2** con dos títulos



Electronic Arts no se conforma con programar títulos cuyo desarrollo y argumento se basan directamente en el guión de un *film*, como es el caso de *El Mundo Nunca es Suficiente*, aparecido en **PSone**. Con ***Agente en Fuego Cruzado*** lo que han hecho ha sido crear un guión que nada tiene que ver con las películas que hemos visto de **James Bond**, ya que ha sido diseñado especialmente para el videojuego. El título está siendo desarrollado conjuntamente entre los estudios de **EA Vancouver** (responsables de los *Need For Speed*) y **EA Redwood Shores**. Dicha conjunción se debe principalmente a que ***Agente en Fuego Cruzado*** sera un *sho-*



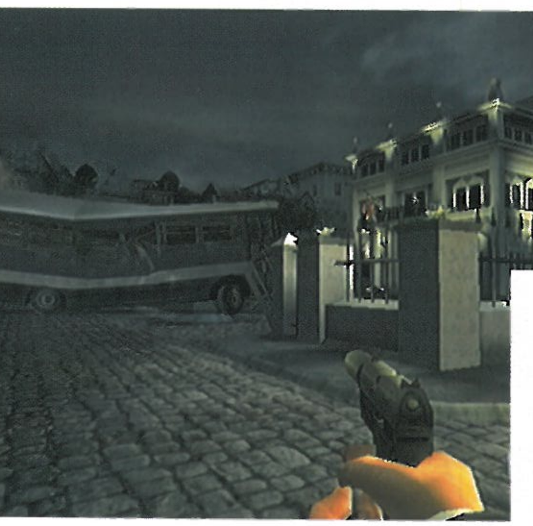
Q se presentará ante nosotros de una manera, cuanto menos, decepcionante; ya descubriréis por qué.



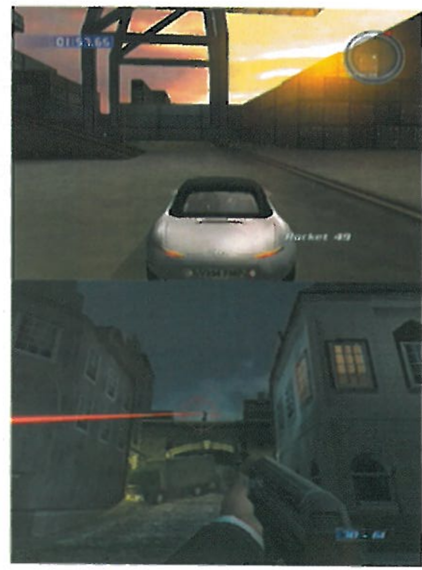




Justo encima tenéis una imagen de cómo funcionará el rifle de francotirador. A la derecha, uno de los muchos gadgets que nos ayudarán a lo largo de la aventura: el Q-Claw.



En esta imagen podéis apreciar con todo detalle la calidad del motor gráfico de 007: Agente en Fuego Cruzado. Ésto ocurrirá poco después de comenzar el nivel, cuando se estrella un autobús contra la puerta del consulado británico.





¡en exclusiva!

PARA EL AGENTE BOND

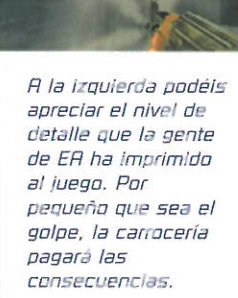
en Fuego Cruzado

diferentes, se ha convertido en este impresionante ***James Bond 007: A.E.F.C.***

ot'em-up en primera persona pero poseerá varios niveles (no más de un tercio del total) basados en la conducción de los ya famosos Aston Martin, BMW Z8 o 750. Recorreremos las calles con nuestro vehículo (en una de las fases con medio cuerpo fuera de él, a través del techo solar) ametrallando a nuestros enemigos y lanzando todo tipo de elementos desde el coche (misiles, aceite, etc.). Si el modo Conducción resulta impresionante, el de *shooter* en primera persona no se queda atrás. El motor gráfico utilizado por **Redwood Shores** es, posiblemente, el más suave y detallado que hemos visto en **PlayStation 2**, por encima del de *Quake III Revolution*. En la única fase en primera persona que hemos podido jugar, la acción comienza en el exterior del consulado británico en **Bucarest**, tras la colisión de un autobús contra su puerta y la gran cantidad de efectos de luz que desata, todo el escenario se llena de enemigos y de balas que silban en nuestros oídos. Todo se mueve suavemente, a 60 *fps.*, no importa cuantos elementos aparezcan en pantalla ni la amplitud de la zona en la que nos encontremos. El detalle que muestran las texturas en ambos modos básicos de juego es sublime, pues tanto los elementos que pueblan los escenarios como el modelado 3D de cada uno de los personajes y vehículos del juego muestran un nivel de detalle impresionante. Además del modo Historia, ***Agente En Fuego Cruzado*** nos dará la oportunidad de jugar un modo *Deathmatch* al más puro estilo *Goldeneye*, para cuatro jugadores y en *split-screen*. Parece confirmado que el título de **EA** no tendrá soporte para *versus* a través de *i.Link* ni para teclado y ratón USB pero, teniendo en cuenta que ***James Bond 007: Agente en Fuego Cruzado*** no aparecerá en nuestro país hasta noviembre, puede ocurrir cualquier cosa.

Esta es una instantánea del modo Versus. En este modo no sólo podremos jugar el típico Deathmatch, ya que en la modalidad que aquí aparece, un jugador tendrá que proteger al VIP y el oponente tendrá la misión de eliminarle. Al más puro estilo Counter-Strike.



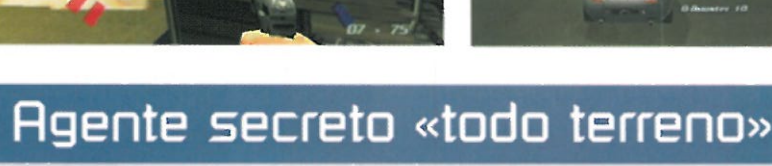


A la izquierda podéis apreciar el nivel de detalle que la gente de EA ha imprimido al juego. Por pequeño que sea el golpe, la carrocería pagará las consecuencias.





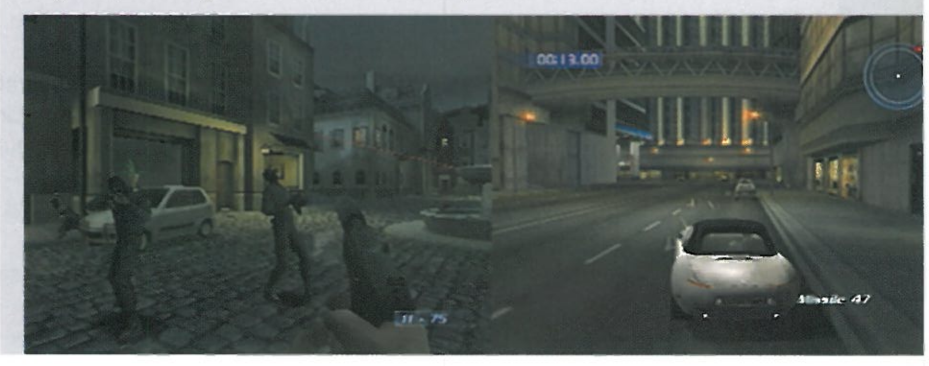




Agente secreto «todo terreno»

Aunque podríamos definir a *Agente en Fuego Cruzado* como *shoot'em-up* 3D, también exploraremos otros géneros

La versión *beta* a la que hemos jugado poseía tres niveles distintos, cada uno con un desarrollo completamente diferente. *Shoot'em-up* y conducción se dan la mano en este título para darnos la oportunidad de emular tanto las proezas automovilísticas de **James Bond** como su habilidad con las armas, las mujeres y como agente secreto con licencia para matar.



Universal Interact



Universal Interactive Studios congregó a la prensa de todo el mundo en Barcelona, ciudad en la que presentó los juegos que actualmente desarrolla para PlayStation 2.

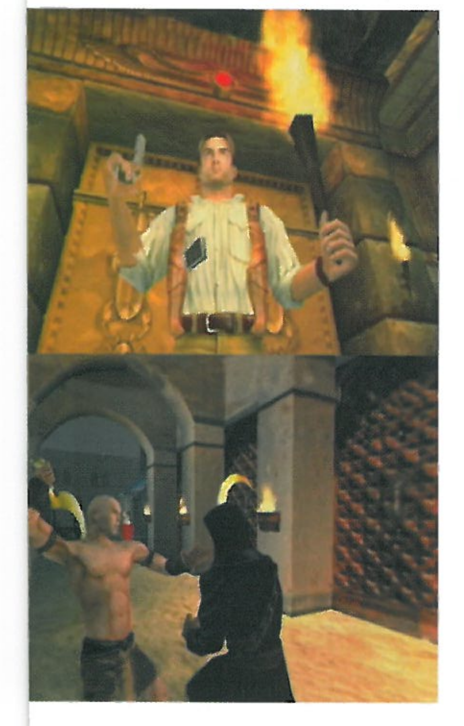
por << J. C. Mayerick >>

La montaña del Tibidabo fue el lugar elegido para presentar los tres títulos que **Universal Interactive Studios** ultima. Tres títulos imprescindibles en los que las licencias cinematográficas cobran un especial protagonismo. *Parque Jurásico III* y *The Mummy Returns*, dos éxitos de la pantalla grande que **Savage** y **Traveller's Tales**, respectivamente, se han encargado de versionar para **PlayStation 2**. El otro título que se presentó, quizá el más importante de todos, fue ***Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex***, la primera incursión de **Crash** en el universo **PlayStation 2**. Éste, desde luego, fue el título que mayor expectación levantó entre los asistentes a la presentación pues, no en vano, suponía ver por vez primera en acción a **Crash** sobre un plataforma de 128 *bits*. La sensación que transmitió fue excelente, aunque también es cierto que, tras ver el excepcional motor gráfico de anteriores *Crash Bandicoot*, en ***The Wrath of Cortex*** este apartado no cobra el protagonismo que de él se esperaba. De ***Jurassic Park: Survival*** y ***The Mummy Returns***, poco se puede concretar. Habrá que dar un voto de confianza al motor gráfico (semejantes los de ambos juegos) que durante la presentación pareció algo lento. Un hecho que no debe preocupar ya que la optimización llegará en los próximos días, cuando el lanzamiento de ambos juegos sea una realidad (la puesta de largo de los tres títulos se prevé para finales de verano). Una estupenda presentación que finalizó a lo grande en Port Aventura.

El potencial gráfico de PlayStation 2 se verá claramente reflejado en Crash Bandicoot:The Wrath of Cortex.

ive Studios

The Mummy Returns



La esperada secuela del *film*, que enamoró a los amantes de la saga *Indiana Jones*, contará en breve con la ineludible adaptación para **PlayStation 2**. Una aventura en la que el jugador puede tomar dos personalidades totalmente opuestas: una, la del descarado **O'Connell**; aprendiz de **Indiana Jones** con muy buenas maneras, la otra, **Imhotep**; el enemigo natural de la primera entrega que en esta segunda parte compartirá protagonismo con el señor **O'Connel**l. Bellos escenarios y una acción trepidante para un título que promete ser tan espectacular como la propia película que le proporciona el nombre.

El modelado de los personajes es, con toda seguridad, el punto fuerte del motor gráfico de The Mummy Returns.

Jurassic Park: Survival



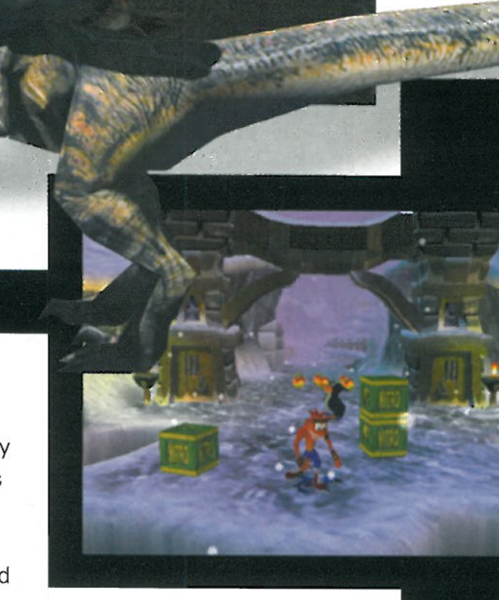


No ha sido dirigida por **Steven Spielberg**, pero *Parque Jurásico III* promete tantas emociones como las que en su día proporcionaron las primeras entregas de la saga. En esta ocasión, **Universal Int**. pretende honrar como se merece la licencia de la que se sirve este título y, para ello, se utilizará un motor gráfico en el que la representación y animación de los dinosaurios ha sido el mayor *handicap* al que han debido enfrentarse sus diseñadores, los expertos programadores de **Savage** (creadores de *Mech Warrior 2* y *Pitfall 3D*, ambos de **Activision**). Un título que sorprenderá por la forma en que explota el potencial gráfico de **PlayStation 2**.

Jurassic Park: Survival resultará, por lo menos, tan espectacular como la propia película.

Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex





El lanzamiento estrella de **Universal Studios**, como no podía ser de otra forma, viene protagonizado por uno de los personajes más carismáticos, californiano para más señas, del fenómeno **PlayStation**. Programado por **Traveller's Tales** (creadores, entre otros, del inolvidable *Rascal* y los no menos sorprendentes *Sonic R* y *Sonic 3D*), ***Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex*** aporta como novedad la posibilidad de controlar a **Coco**, doblando así las posibilidades de la aventura. Lo más atractivo de esta nueva aventura de **Crash** será, cómo no, el mejorado *engine* gráfico, en lo que promete ser uno de los mayores espectáculos visuales de **PlayStation 2**.

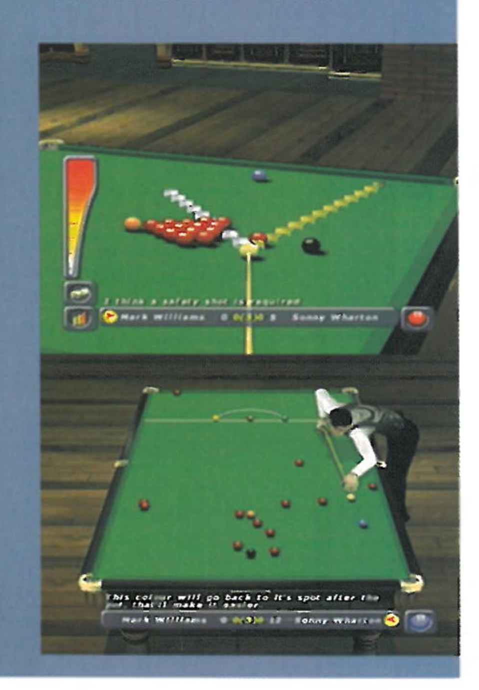
Pese a todo, la nueva aventura de Crash no variará en exceso con respecto a entregas anteriores de la saga. Quizá ahí radice parte de su futuro éxito.

Code Masters

W.C. Snooker 2002



Uno de los mejores simuladores de *snooker* llegará en septiembre a PS2. El juego cuenta con la licencia oficial de *World Snooker Association*, por lo que podrás competir en el *Crucible* (el templo del *snooker* a nivel mundial), y con la presencia de los principales campeones de este deporte procedente del Reino Unido. Codemasters ha firmado un acuerdo con SCI, EON Digital Entertainment, Brightstar y Frozen Fox para la distribución internacional de sus títulos.



Dos nuevos títulos de Virgin Interactive

Spy Hunter y Freak Out

Dos estilos diferenciados, la magia de un clásico reconvertido a 128 *bits* y la originalidad como emblema para la creación de **Treasure**.



Spy Hunter, todo un clásico de la conducción de 1983, hace su reaparición en **PS2** a finales de septiembre, pero ésta vez, haciendo buen uso de la potencia de los 128 *bits* de **Sony**. Por las pantallas podemos observar que aquella sencilla idea que presentaba la recreativa se quedó atrás. Pero nada más lejos de la realidad, su planteamiento es similar e igual de apasionante pero ahora cuenta con 14 nuevas misiones en lugares tan evocadores como **Venecia**, **Panamá** o **Inglaterra**. Por otra parte, ***Freak Out*** va a desmoronar todas vuestras ideas preconcebidas sobre videojuegos para consolas, haciendo gala de una historia estrafalaria y lo gráficos más extraños que jamás han visitado a la máquina de **Sony**. Aparecerá a finales de julio.

Freak Out tiene un estilo de juego único y un original motor gráfico «elástico».



Acclaim

Paris-Dakar Rally

El esperado juego oficial de la mítica prueba intercontinental saldrá a la venta a principios de septiembre.

El desierto del **Sáhara** es el escenario perfecto para la cita anual de la prueba más apasionante del mundo del motor. En ***Paris-Dakar Rally*** revivirás esos momentos a través de 12 escenarios repletos de obstáculos. Dispones de un total de 24 licencias para conducir y durante la carrera, los vehículos pueden sufrir daños parciales en puertas, ruedas, o en el motor. Además podrás utilizar múltiples rutas y te enfrentarás a todo tipo de fenómenos naturales.



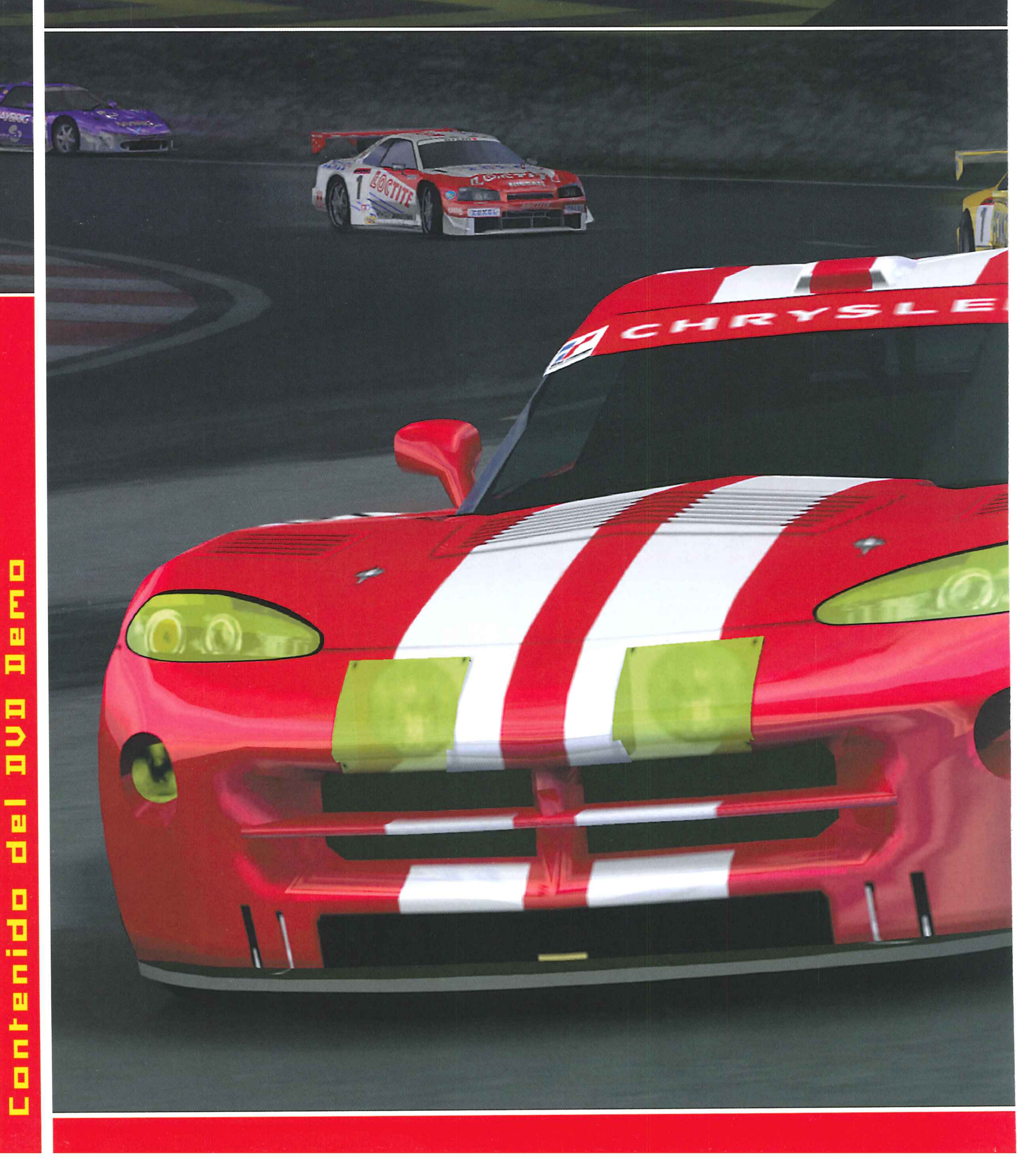







ERICSSON
JUEGOS
X-men
Madmaths
Cocomonster
A2628s
YES
NO
BILBAO 700
III MILLENIUM
ER
Infórmate en el 1439 ó www.e-mocion.com

DVD DEMO [07]



Contenido del DVD Demo



[REPORTAJE ESPECIAL]
GRAN TURISMO 3

Este mes el DVD que os ofrecemos tiene un claro protagonista: ***Gran Turismo 3***, el juego llamado a revolucionar el género de la conducción. Podréis enteraros de todo lo referente a este gran título gracias a los diferentes reportajes y entrevistas con su creador. Por si fuera poco, tres *demos* de juegos de rabiosa actualidad. ***Le Mans 24 horas***, para los amantes de las carreras «serias», ***Super Bombad Racing***, para los que busquen algo más «alocado» y, por último, ***Gauntlet Dark Legacy*** un clásico de los 80 que vuelve pisando fuerte.





[DEMO JUGABLE]
SUPER BOMBAD RACING

DualShock 2

Dirección · Pausa · Cambiar HUD · [R1] Turbo · [R2] Mirar atrás · Acelerar · Burla · Frenar · Cámara · [R1] Usar ítem · [R2] Saltar



Este juego de **Lucas Arts** os propone desenfadadas carreras controlando a los personajes de *La Amenaza Fantasma* en versión *super-deformed*. En la *demo* podréis elegir entre **Yoda** y **Darth Maul** y competir en el circuito de las Dunas de Tatooine.

[DEMO JUGABLE]
GAUNTLET DARK LEGACY

DualShock 2

Mover personaje · Pausa · [L1] Cargar · [L2] Combo · Ataque rápido · Magia · Ataque lento · Ataque S. · [R1] Mov. lateral · [R2] Defensa



Seguro que muchos de vosotros gastasteis gran parte de vuestra paga en la recreativa, allá por los 80. Ahora podréis revivirlo, acompañados de un apartado técnico actual. Escoge a uno de los cuatro personajes de la *demo* y recorre el primer nivel del juego.

[DEMO JUGABLE]
LE MANS 24 HORAS

DualShock 2

Dirección · Pausa · [L1] Bajar marcha · [L2] Frenar · Acelerar · Mirar atrás · Frenar · Cámara · [R1] Subir marcha · [R2] Acelerar



La carrera de prototipos más famosa (y larga) del mundo llega a **PS2** para que disfrutes del espectáculo y la velocidad. En la versión de demostración estarán a tu disposición seis coches (dos por cada tipo de vehículo que participa en la competición) y el circuito de Suzuka East.

VÍDEO DEMOS Y EXTRAS

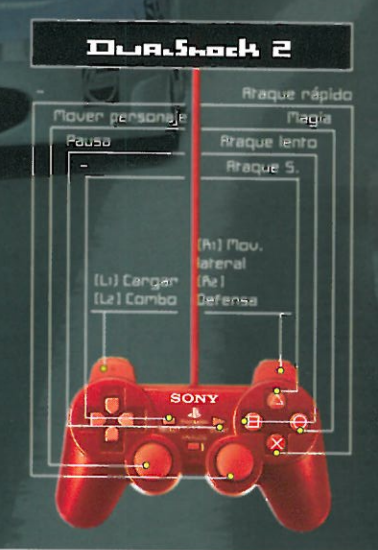
Aibo



Drakan



Jak & Daxter

Final Fantasy: La Fuerza Interior



Próximos lanzamientos para **PS2** como ***Jak & Daxter***, ***Hidden Invasion*** o ***Drakan***, un montaje que recoge lo mejor de la pasada feria **E3** e incluso un vídeo sobre el perro robótico de **Sony**: **Aibo**.



por << José Luis del Carpio >>

Juego de altavoces - Creative Labs

Manuel Arenas

DESKTOP THEATRE 5.1 DTT3500 Digital

Sonido de calidad sin concesiones

http://www.creative.com

PVP-R: 69.900 Ptas



Pocas veces es posible encontrar en un producto un nombre que describa tan certeramente sus posibilidades. Pero, afortunadamente, éste es el caso del sistema de sonido **DTT3500** de **Creative Labs**, una auténtica sala de conciertos de sobremesa. De todos modos, lo ideal será no limitarlo a un espacio tan reducido y repartir sus cinco altavoces satélite y el *subwoofer* para el realce de las bajas frecuencias a lo largo y ancho de la sala donde se vaya a instalar.

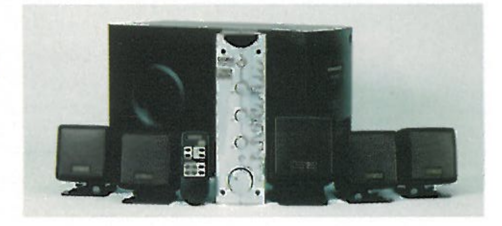
La potencia con la que trabaja este atractivo sistema de sonido será suficiente para satisfacer la demanda de la práctica totalidad de los usuarios, y con soltura y agilidad llenará de sonido cualquier estancia donde se haya instalado. Aquí los números no dejan lugar a dudas: el *subwoofer* para el realce de bajos tiene una potencia de 30 Watios y, en cuanto a los satélites, 21 Watios son para el central y 7 Watios para cada uno de los cuatro restantes, siendo todos ellos una medida de la potencia real (RMS) y no de la de pico (PMPO).

Otro de sus puntos fuertes es la versatilidad que le confiere su procesador de sonido **Dolby Digital** integrado, que automáticamente detecta el tipo de fuente de audio entrante para decodificarlo del modo más apropiado en cada caso. Así, si la señal entrante es del tipo **Dolby Digital**, repartirá la información referente al audio entre los 6 altavoces para reproducir con fidelidad e increíble realismo los escenarios más diversos. Si, por el contrario, se trata de una señal estéreo convencional, se podrá optar también por simular un ambiente más complejo repartiendo el sonido entre todos los altavoces, merced a su sofisticada electrónica de control.

Su ámbito de aplicación es, como se mencionaba anteriormente, muy variado. Desde la reproducción de películas en formato DVD hasta la ejecución de juegos en consolas como **PlayStation 2**, capaces de generar sonidos digitales de elevada calidad. La reproducción de archivos multimedia en general, y MP3 en particular, tampoco defraudará gracias a su espectacular realce de graves y la calidad del conversor Digital-Analógico incorporado.

En definitiva, una solución idónea para los amantes de las sensaciones auditivas fuertes y de calidad.

El diseño, además de ser realmente atractivo, es muy funcional. Hasta incluye un mando a distancia para controlar sus funciones sin moverse del sillón. Y, por si fuera poco, a juego con la PS2.



Auriculares - Sony

W.EAR

«Ay qué gustito pa mis orejas»

En un mundo en el que el diseño lo va presidiendo casi todo, se habían olvidado de los auriculares. **Sony** viene para rellenar esa falta de colorido, ofreciendo unos auriculares con tapetas intercambiables de 12 colores para estar siempre conjuntado y a la moda (ya puedes tirar los pendientes). Aparte de esto, son realmente cómodos y su rendimiento es sobresaliente.

http://www.sony.es

PVP: 6.100 Ptas

Cámara de vídeo digital - Sony

DCR-PC9

Compacta y totalmente integrada con el PC

Una excepcional videocámara que combina un atractivo diseño con las más avanzadas funciones de cualquier videocámara. Posee un *zoom* digital de 120x y un sistema de baterías que proporciona una autonomía de hasta 11 horas. Integra, además, entradas analógicas y digitales y es capaz de generar películas MPEG de nuestras grabaciones.



http://www.sony.es

PVP: 312.000 Ptas

Televisor+Vídeo - Philips

21PV908

Combi de altas prestaciones

Alta tecnología de imagen, diseño sorprendente, colores innovadores y sonido estéreo son las principales cualidades de esta tele-vídeo de **Philips**. Las ventajas de un sistema integrado se acentúan gracias al tubo *Real Flat*, que con su revolucionario diseño de cristal proporciona un inmejorable grado de contraste, brillo y enfoque en la totalidad de la pantalla.

http://www.philips.es

PVP-R: No disponible

DVD - Sony

DVP-NS400D

Nuevos diseños para las gamas medias

Un precio más asequible y un diseño más elegante y sencillo son las bazas de los nuevos DVDs de gama media y baja. Su aspecto se basa en la gama alta de la marca, con una mezcla de colores que combinan perfectamente con los televisores WEGA y los nuevos reproductores de vídeo doméstico.



http://www.sony.es

PVP-R: 79.500 Ptas

Nuevas tarjetas de Sonido Philips

http://www.philips.es

Audio a la carta

Ésta es la nueva gama de tarjetas de sonido que acaba de sacar a la venta la compañía holandesa. Diferentes precios para diferentes calidades de audio. Desde *Dolby Digital/AC3*, hasta cuatro canales de salida, pasando por *360º Surround Sound*. Aceleración por *hardware* mediante un *chip* propio de **Philips** llamado *Thunderbird Avenger*, compatibilidad con los *standards* del mercado, un año de garantía y el *software* necesario incluido.

PSC706

PVP-R: 21.995 Ptas

PSC703



PVP-R: 9.600 Ptas

PSC705



PVP-R: 13.750 Ptas

Cámara fotográfica digital - Sony

DSC-S85

Resolución de cuatro megapixels

Diseño ergonómico y aspecto profesional de color negro. Es ideal para los entusiastas de la fotografía gracias a su resolución de 4 *Megapixels* (3.9 efectivos). Su *zoom* óptico 3x o digital 6x, unido a la exclusiva óptica **Carl Zeiss**, proporcionan una calidad y detalle en la imagen impresionante. Permite ajustar manualmente los parámetros.





http://www.sony.es PVP-R: 232.000 Ptas

Vídeo - Philips

VR870

Altas prestaciones y sencillo manejo

Es el estandarte de la nueva filosofía de diseño para los vídeos domésticos de **Philips**, y está disponible en tres llamativas combinaciones de colores. Tras este innovador y robusto aspecto, se esconde un vídeo a la vanguardia tecnológica, con todas las prestaciones necesarias para garantizar la mejor calidad de reproducción posible en este formato, y siempre bajo un control extremadamente intuitivo. Seis cabezales y la tecnología *Digital Studio Picture Control*, que revisa de forma constante la cinta para adaptar la resolución y el ruido de la imagen a sus características.



http://www.philips.es PVP-R: No disponible

Monitor LCD - Sony

SDM-N80

Electrónica inteligente con sentido del gusto



Lo último en diseño de monitores planos. 18,1 pulgadas que proporcionan una excepcional calidad de imagen con una resolución máxima de 1280x1024. Destaca por su puerto digital DVI-I, su sonido estéreo y la envidiable facilidad de manejo. Además, gracias a su puerto estándar analógico, puede aceptar señales de dos ordenadores simultáneamente.

http://www.sony.es PVP-R: 588.000 Ptas

Televisor - Panasonic

TX-36PG50F

Televisor plano panorámico de 36 pulgadas

Los televisores *T(tau)* ofrecen una perfecta combinación entre el diseño más vanguardista y la suavidad de líneas con las más altas prestaciónes. Es casi un elemento más de decoración que ofrece, entre otras características, superbarrido digital avanzado 100Hz, escaneado progresivo, sonido *Dolby Digital* y *DTS* y funciones multipantalla. Para no perderse ningún detalle.



http://www.panasonic.es PVP-R: 619.900 Ptas

Cámaras de vídeo Thomson

http://www.thomson-europe.com

Compactas y ligeras

Facilidad de uso e innovación tecnológica son las notas distintivas de esta nueva gama de videocámaras digitales. Están equipadas con una pantalla LCD, un estabilizador de imagen, puerto USB y una entrada DV (excepto en la VMD 120). La definición de imagen es excelente y el sonido posee calidad digital. En próximos números os ofreceremos un completo reportaje de la **VMD 170**.

VMD 130



PVP-R: 219.900 Ptas

VMD 120

PVP-R: 174.900 Ptas

VMD 160



PVP-R: 269.900 Ptas

VMD 170



PVP-R: 349.900 Ptas


UNA PRODUCCIÓN DE IBEROAMERICANA FILMS Y LOLAFILMS PARA TELECINCO CON LA PARTICIPACIÓN DE VÍA DIGITAL
LA IGNORANCIA MATA
TUNO NEGRO
ESTRENO 20 DE JULIO
la BSO incluye la canción HOY de EL HOMBRE GANCHO
UNA PELÍCULA DE PEDRO L. BARBERO Y VICENTE J. MARTÍN
SILKE JORGE SANZ FELE MARTÍNEZ MARIBEL VERDÚ PATXI FREYTEZ ENRIQUE VILLÉN REBECA COBOS
EUSEBIO PONCELA
PEDRO L. BARBERO Y VICENTE J. MARTÍN
PEDRO L. BARBERO SERGIO PAZOS JAVIER VEGA CARLA HIDALGO
PACA GABALDÓN
MARCO GÓMEZ
CARLOS SUÁREZ
JUAN CARLOS ARROYO
LUISA GARCÍA
ALEX MARTÍNEZ
WOLFGANG BURMANN
PRODUCIDA POR ANDRÉS VICENTE GÓMEZ
PEDRO L. BARBERO Y VICENTE J. MARTÍN
www.lolafilms.com
www.tunonegro.com
Lolafilms
art&maña







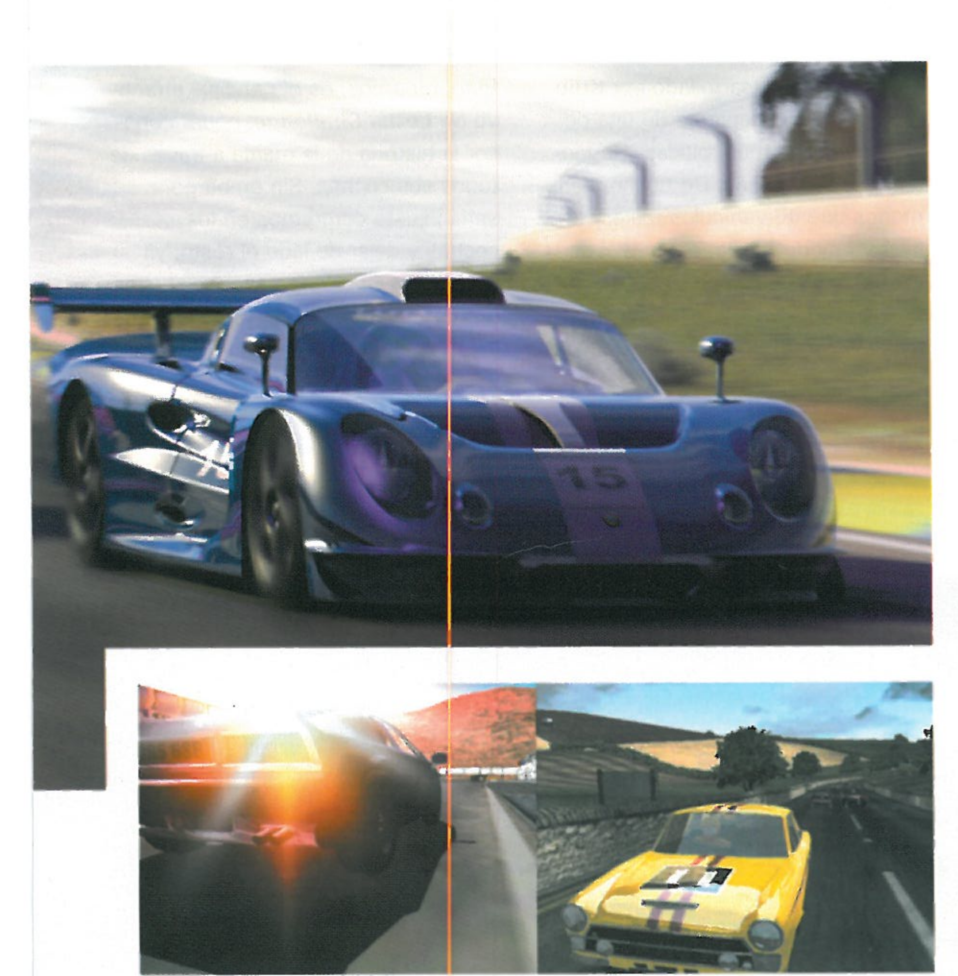




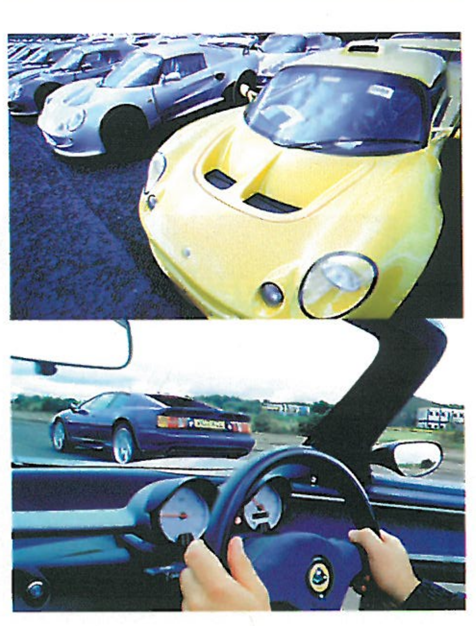
por << The Scope >>

El universo Lotus a tu alcance

De la mano de Virgin, el pasado 25 de junio nos fuimos a la fábrica de la mítica escudería Lotus situada en Norfolk (Inglaterra), para comprobar las semejanzas que hay entre el juego y la realidad. Además de ver cómo se crean artesanalmente estas maravillas y disfrutar con un Lotus Exige circulando a más de 240 Km/h en el circuito de pruebas, pudimos comprobar que el juego también transpirará esa magia «made in» Lotus.







Lotus Challenge será el primer juego con coches reales de calle cuyos vehículos se destrozan con las colisiones. Un punto muy a favor respecto al resto, y que añade espectacularidad y realismo.

Más que un juego. ***Lotus Challenge*** no es sólo un simulador automovilístico brillante. No cabe duda que los amantes de los juegos de conducción disfrutarán con él, pero los «carbonillas», los *freaks* de la automoción sabrán ver en este título desarrollado por **Kuju** un auténtico escaparate de una de las escuderías más míticas y legendarias de la historia. De hecho, nada menos que 40 vehículos reales, el ayer y hoy de **Lotus**, estarán al servicio del usuario. Incluso hay cuatro prototipos (*Concept Cars*) desarrollados exclusivamente para el juego por el estudio de diseño de la marca. Y respecto al resto, además del nuevo **Elise**, el mítico **Esprit** o el fabuloso **Carlton**, podremos comprobar lo diferentes que son las creaciones de **Lotus** a lo largo de su historia, desde sus **F1** hasta el exclusivo **340R**. Éste, creemos, es el principal atractivo de ***Lotus Challenge***: poder conocer la historia de la marca a traves de todos sus coches. Sin embargo, sería injusto centrarnos en los coches y dejar de lado el resto, ya que ***Lotus Challenge*** es, por encima de todo, un juego. Aparte de los consabidos modos de simulación y *arca-*

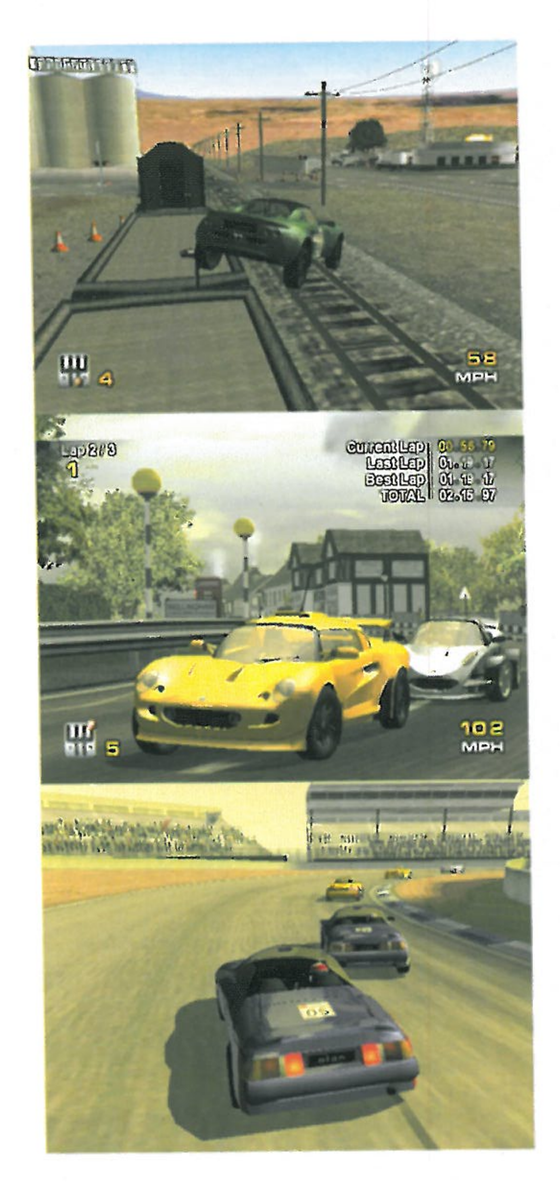
‹Según Kuju, Lotus Challenge es el juego que mejor representa la dinámica de un coche›

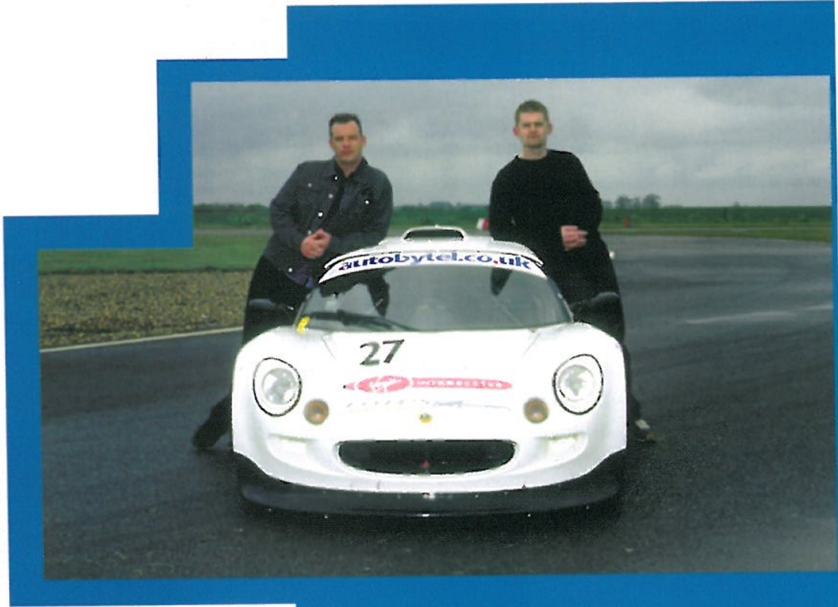
Pruebas de todo tipo



No sólo consistirá en correr como posesos en busca del triunfo. Para completar los diferentes modos de juego, **Kuju** ha incluido una serie de pruebas para conseguir dominar los coches absolutamente. Será probablemente una de las modalidades más adictivas de todas. En estas pantallas, un ejemplo de ello.

‹La variedad es uno de los principales atractivos de LC›



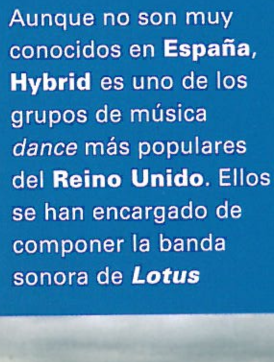


Hybrid

40 coches y 15 circuitos reales, además de 10 niveles específicos para la modalidad de pruebas, son la carta de presentación de Lotus Challenge.

La primera impresión que nos causó el juego ha sido extraordinaria, aunque nuestra atención se centró más en la recreación de los vehículos que en su motor gráfico o jugabilidad. Por lo que nos dijeron los responsables de **Virgin**, todavía se está optimizando el control del juego y otras variables como el sonido o la integración del vehículo con el asfalto, así que lo mejor será esperar a contar con una versión más finalizada para valorar como se merece esta promesa de **Virgin**. De momento promete, y está claro que *GT3* será su principal rival. Pero gracias a la incorporación de pruebas especiales y al realismo que produce el que se destrocen los coches (sí, se dañan con los golpes), puede ser un complemento más que un sustitutivo del poderoso *GT3*.

de, incorpora una modalidad especial que consiste en realizar determinadas pruebas de diferente concepción. Desde competir en una tanda de penalties hasta aprender a derrapar sorteando conos, o realizar saltos estratosféricos sobre autobuses o puentes. Una genial alternativa a las carreras y diferentes competiciones.





Aunque no son muy conocidos en **España**, **Hybrid** es uno de los grupos de música *dance* más populares del **Reino Unido**. Ellos se han encargado de componer la banda sonora de ***Lotus***



Challenge. Para aclimatarse con el juego, los componentes del grupo (**Chris Heelings** y **Mike Truman**) hicieron el mismo viaje que nosotros pero hace unos meses, y experimentaron las emociones de circular por el circuito de pruebas de la fábrica a toda velocidad. La adrenalina y la emoción de esta experiencia les sirvieron para crear una música acorde con el espíritu del juego. Ritmo cañero a toda velocidad.







...en la Fábrica



Tras varias horas de viaje entre aviones, taxis y trenes de la Segunda Guerra Mundial, por fin llegamos a **Norfolk**. Esta pequeña localidad es el lugar donde se levanta la fábrica y el circuito de pruebas de **Lotus**. Pudimos ver las cadenas de montaje del nuevo **Lotus Elise** y del espectacular **Opel Speedster** (que **Lotus** hace para el fabricante alemán), y conocimos de primera mano cuál es el proceso de ensamblaje de todas las partes que componen un vehículo.

‹La firma de los ingenieros es la garantía de calidad›

Prácticamente todo se hace a mano, lo que hace que la tarea sea complicada, pero sus resultados son inmejorables. El cliente puede acudir para ver cómo se fabrica su coche, además de poder introducir los cambios que considere oportunos. Una vez que sale de la cadena de montaje, un ingeniero se da 4 o 5 vueltas al circuito para comprobar que no hay ningún ruido raro ni nada que funcione mal, y así poder estampar su firma como auténtica garantía de calidad.
Después de ver cómo se hacen, fuimos al circuito para ver cómo se comportan. A bordo de un **Lotus Exige**, y con un piloto de la propia escudería al volante, descubrimos lo rápido que se puede correr con estos bólidos. Y lo que más impresiona no es la velocidad en paso por curva, o los 240 km/h al final de la recta, sino la extraordinaria frenada y la firmeza del bastidor en cualquier instante. No en vano, si por algo destaca **Lotus**, es en la calibración de todo lo que concierne a la dinámica de los coches, que convierte a sus pequeños deportivos en coches prácticamente imbatibles en las carreteras más exigentes. Es precisamente en este circuito de pruebas (incorporado también en el juego) donde se grabaron los sonidos de los motores para trasladarlos al juego. De esta manera, el grado de involucramiento de la gente de **Lotus** es tal, que sin duda se convirtió en el más firme aliado de **Kuju** a la hora de trasladar las sensaciones audiovisuales que transmiten estos coches al propio videojuego. El resultado lo tendremos tras el verano.

Esto que veis en las fotos son chasis, en este caso correspondientes al Opel Speedster. Están fabricados en aluminio, y la carrocería a su vez en fibra de vidrio, para conseguir de esta manera que el coche pese lo menos posible.





FAN-CLUB

1	702174
2	702178
3	211809
4	702184
5	211891
6	702169
7	702197
8	211839
9	200532
10	211807

CONSIGUE UN MÓVIL 3310

¡¡GRATIS!!
¡¡GRATIS!!
¡¡GRATIS!!

Llama!
y automáticamente entrarás en el sorteo diario de un **NOKIA 3310** de nueva generación! ! Date prisa... un 3310 puede ser tuyo ! !...y no olvides que cuantos más logos o melodías pidas, más posibilidades tendrás,
SUERTE!!
(Promoción válida hasta el 31 de Agosto)

LLAMA, INDICA EL NÚMERO DEL LOGO O SONIDO QUE QUIERES...TU NÚMERO DE MÓVIL...Y EN POCOS MINUTOS ¡¡APARECERÁ EN TU PANTALLA!!

MI LOGO® + logos y tonos en... www.mi-logo.com

906 42 11 49

¡NUEVOS LOGOS!

		210409	211567	211573	211576	211577	211578	210381	212462	212463	210386	212677
		202227	211586	211589	211590	211591	211592	210376	210377	210378	210379	212680
		210380	210387	210388	211585	211605	211805	702068	702226	704901	702124	212682
211582	211583	210407	105026	211806	211844	211847	211848	210368	210404	210406	211630	212696
100301	100308	211802	211822	210391	210393	210400	211829	200002	100263	702233	702120	212684
211834	211835	211846	702176	702181	702186	702198	702281	100282	200004	702238	702209	212686
702108	702116	702058	702037	702048	702047	210372	211800	211813	702123	702095	212683	212687
211629	211804	211811	211825	211828	300195	300213	300254	100007	100008	100009	100011	212697
210402	210403	210405	211572	211580	211581	211588	211595	704481	704482	704493	704531	212698
211596	211598	211601	211603	211606	211616	211621	211622	704558	704569	704577	704579	212459
100082	100359	100361	100363	100364	100367	100369	100370	180212	202161	202201	202278	212475
100376	180095	180096	180098	180101	180102	180173	180190	303585	310098	210397	702290	212695

Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110
TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

El Alma Al Aire · Alejandro Sanz	431371
Jesus Bleibet · Bach	431384
Himno De La Alegria · Beethoven	431391
Volando Voy · Camaron	431404
Cada Día Te Quiero Más · Canciones Populares	431406
Jingle Bells · Canción Navidad	431407
Cumpleaños Feliz · Canción Popular	431408
La Donna E Mobile · Canción Popular	431409
Por Ser Un Chico Excelente · Canción Popular	431410
San Fermines · Canción Popular	431411
Himno de Valencia · Canción Popular	431412
Cacho a Cacho · Estopa	431433
La Raja De Tu Falda · Estopa	431434
Me Falta El Aliento · Estopa	431435
Poquito A Poco · Estopa	431436
Sevillanas del adiós	431438
Para No Verte Más · La Mosca	431467
Himno de Eurovisión	431470
Sueña La Margarita · Sevillanas	431496
Yesterday · The Beatles	431531
Real Madrid · Himnos de Fútbol	431446
Sevilla hasta la muerte · Himnos de Fútbol	431449
Betis · Himnos de Fútbol	431440
Himno de España	431442
Himno de España (versión corta)	431443
No Cambié · Tamara	431505
Quinto Levanta · Popular	431493
Sinfonia · Mozart	431484
El Clave Bien Temperado · Bach	431383
A Por Ti · Tamara	431504
Yellow Submarine · The Beatles	431530
Tiritítraum · Camarón	431403
All You Need Is Love · The Beatles	431508
Millenium · Robbie Williams	431495
Fly On The Wings Of Love · Annia	431381
Livin On A Prayer · Bon Jovi	431399
Alla Turca · Mozart	431483
Get Back · The Beatles	431516
Natalie · Julio Iglesias	431460
Variaciones Goldberg · Bach	431386
Cuando Nadie Me Ve · Alejandro Sanz	431370
Heart Of Glass · Blondie	431392
Como El Agua · Camarón	431402
Boom Boom · Chayane	431413
Levantando Las Manos · El Símbolo	431430
Be With You · Enrique Iglesias	431432
Gustito · Ketama	431465
La Bomba · King Africa	431466
Maggie May · Rod Stewart	431497
Sledge Hammer · Peter Gabriel	431489
Strangers In The Night · Frank Sinatra	407743

!!! NUEVOS TONOS !!!

TOP 10 TONOS

Misión Imposible · CINE	407714
Sex Bomb · TOM JONES	407480
Dancing Qeen · ABBA	407201
Let It Be. THE BEATLES	407740
Every Breath You Take · POLICE	407620
The Wall · PINK FLOYD	407406
We Are The Champions · QUEEN	407408
Tubullar Bells · MIKE OLDFIELD	407633
American Pie · MADONNA	407370
Take On Me· A-HA	407600

Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo number 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231

CINE Y TV

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman ·Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons· TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el rio Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

ÉXITOS

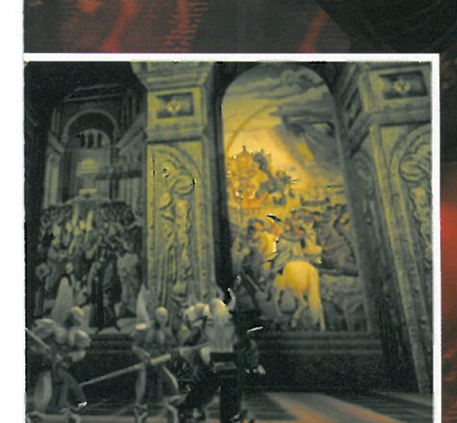
The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336
Again · Janet Jackson	407337
Red Red Wine · UB 40	407484
Staying Alive · Bee Gees	407231
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall· Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407635
We are the champions · Queen	407408
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby·Smash Mouth	407448
Strange love · Depeche Mode	407278



por << R. Dreamer >>

Raziel vs Kain

Dos enemigos irreconciliables nacidos en una tierra devastada. Uno, **Raziel**, devorador de almas y cazador de vampiros. Otro, **Kain**, una víctima inocente que terminó convirtiéndose en el más sangriento de todos los nosferatus. Ahora, ambos personajes, protagonizan dos aventuras completamente diferentes en el legendario mundo de **Nosgoth**, aunque los dos títulos pertenezcan a la misma saga, iniciada en 1997 por **Silicon Knights** con *Blood Omen: Legacy of Kain* y editada por **Crystal Dynamics**.





Soul Reaver 2

La historia comienza donde terminó el primer capítulo de *Soul Reaver*: **Raziel** pasando a través del Portal Temporal continuando con su implacable persecución a **Kain**. La acción se desarrolla en **Nosgoth**, sólo que esta vez el cazavampiros tiene que visitar diferentes épocas para desentrañar los misterios que rodean a las antiguas razas de esta tierra. Así podrá comprender cómo se corrompieron los Pilares de **Nosgoth** y las causas del genocidio de los vampiros. Los viajes de **Raziel** le conducirán a eras alejadas, tanto anterior como posteriormente, del primer *Blood Omen: LOK* y de *Soul Reaver*. Por supuesto, **Crystal Dynamics**, ha creado un impresionante entorno 3D. El potencial del *Emotion Engine* les ha permitido reconstruir escenarios y personajes con

‹Raziel se embarca en un viaje a través de las diferentes épocas de Nosgoth›

Blood Omen 2

En *Blood Omen: Legacy of Kain*, el protagonista comenzaba siendo un humano. Sin embargo, la desconfianza de los habitantes de un pueblo terminaron convirtiéndolo en un sanguinario y despiadado vampiro al terminar con su vida. Así daba comienzo la leyenda de **Kain**. Hasta la fecha no había aparecido una secuela con él como protagonista. Pero, **Crystal Dynamics** ha decidido, por fin, devolver la vida a una de sus criaturas más legendarias.

Blood Omen 2 se sitúa 400 años después de que **Kain** tuviera que elegir entre gobernar **Nosgoth** o morir para salvarlo de la ira de sus congéneres. Cuando despierta en **Meridian**, capital de **Nosgoth**, sus poderes se han desvanecido y legiones de demonios se interponen en su camino para dominar de nuevo la tierra que lo vio nacer como vampiro. El juego se desarrolla en una perspectiva en tercera persona combinando la acción con ciertas dosis de aventura. **Kain** tendrá que hacer todo lo posible para recuperar las seis habilidades que le facilitarán vencer al líder de los Caballeros Seraphin. Aunque todavía conserva alguno de sus poderes sobrehumanos, como la capacidad de camuflarse entre una multitud cuando no hay otra alternativa, o controlar la mente de una persona, para ejecutar acciones imposibles a su condición vampírica. ***Blood Omen 2*** se centra mucho más en la acción que *Soul Reaver 2*. Por eso, **Kain** hace gala de una variada gama de ataques. Un completo menú nos guiará entre combos, movimientos especiales y golpes

Blood Omen
Legacy of Kain
Una aventura sobre **Nosgoth**, una tierra inhóspita, que tenía a un vampiro como protagonista. Uno de los títulos más absorbentes para **PSone**.



Soul reaver
La tierra de Nosgoth en 3D

La primera aventura de **Raziel** con dos entregas. Una para **PSone**, editada en 1999 y su correspondiente versión para **Dreamcast**, un año más tarde.

una riqueza de texturas que nada tienen que ver con las entregas anteriores de la saga. **Raziel** ha pasado de ser un amasijo de 500 polígonos a convertirse en un detallado personaje de 3000. Si en *Soul Reaver* nos sentimos sobrecogidos por las mastodónticas construcciones que encontrábamos a lo largo de nuestro camino, en esta secuela hallaremos una mayor riqueza arquitectónica, tanto en detalles como en variedad de localizaciones. Pero no sólo se ha intentado mejorar gráficamente. El sistema de juego también ha sufrido su particular reestructuración. ***Soul Reaver 2*** continúa siendo un juego donde la exploración es fundamental. Sobre todo ahora, porque tendremos que permanecer más atentos que nunca. Si queremos dar con las pistas para algunos *puzzles*, será necesario examinar concienzudamente el entorno. La mecánica de los combates también ha mejorado.

Además, los enfrentamientos serán mucho más frecuentes. Para empezar, **Raziel** comenzará la aventura con las habilidades que había aprendido en *Soul Reaver*. Pero deberá adquirir otras nuevas si quiere terminar con buen ➔

La espada Soul Reaver tiene una cantidad limitada de energía. Si se agota será necesario utilizar otras armas.



‹La leyenda de Kain vuelve a la vida en PlayStation 2 con una aventura épica que rebosa acción›

La Inteligencia Artificial de los enemigos pondrá a prueba el completo sistema de combate de Kain. Diferentes reacciones ante sus ataques harán de cada combate algo único.

que un enemigo no puede parar. **Crystal Dynamics** ha buscado el espectáculo puro y duro en este apartado. Por poner un ejemplo, **Kain** puede introducir su mano por la espalda de un enemigo y arrancarle el corazón. Y se trata sólo de una pequeña muestra de las despiadadas artes que **Kain** usa para terminar con las huestes de los Seraphin. Uno de los aspectos que llaman la atención, es la coreografía que los creadores han ideado para los combates. Ante los ataques de **Kain**, un enemigo reaccionará de forma diferente y con una precisión asombrosa. Así, en una pelea con espadas, se han empleado diferentes animaciones para representar los bloqueos del contrincante. De este modo, se consigue dotar de gran realismo a los enfrentamientos que tienen lugar en el juego. Como buen vampiro, su ➔



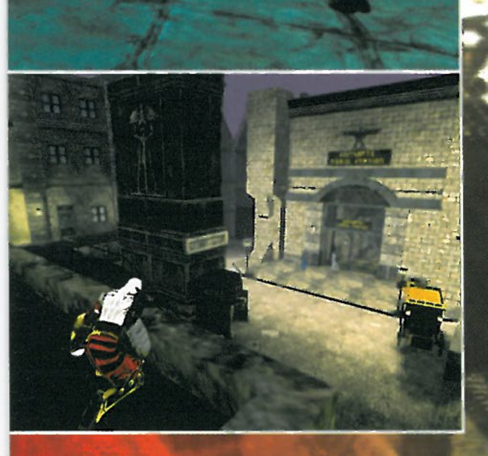
← Soul Reaver 2

pie. Durante la lucha, por ejemplo, peleando contra un grupo enemigo convendrá buscar al jefe y eliminarlo. Así, sus tropas pelearán con menos ímpetu y será más sencillo acabar con ellas. **Raziel** puede esquivar, defenderse y lanzar patadas. Si **Raziel** da una patada alta, su contrincante puede agacharse para esquivarla y viceversa. Sin duda, los creadores han mejorado de manera ostensible la Inteligencia Artificial de los enemigos.

Raziel, con su condición de inmortal, se encuentra a caballo entre el mundo físico real y el oscuro reino de los espectros.

Continuando con la lucha, hay que decir que el protagonista contará con diferentes armas junto a la mítica espada *Soul Reaver*. Ésta última podrá aumentar su potencial en seis tipos de forjas: Oscuridad, Espíritu, Luz, Fuego, Aire, Tierra y Agua, cuyos efectos le permitirán interaccionar con el entorno de forma diferente. Otra de las características de *Soul Reaver* en este título, es que contará con un medidor de energía, lo que nos obligará a utilizar otras armas cuando ésta pierda poder. Tal y como ocurría en **PSone**, **Raziel** será capaz de pasar del mundo espectral al mundo real y veremos los cambios que se producen en los escenarios a tiempo real. Además, la acción transcurre a 60 *frames* por segundo de forma fluida y eliminando los molestos tiempos de carga.

‹60 *frames* por segundo y ausencia de cargas para que la acción sea constante›

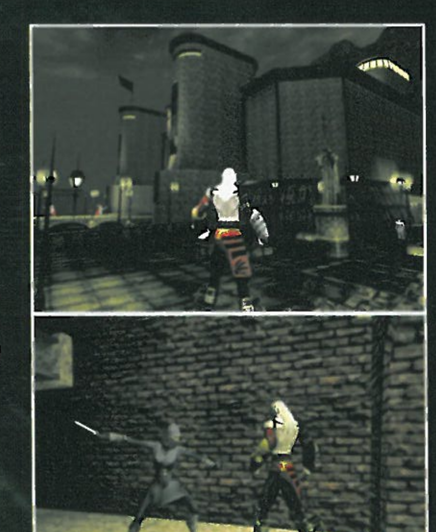


← Blood Omen 2

sustento es la sangre y no dudará en dejar secos a tropas y civiles para continuar con vida. Una escena mostrará cómo la sangre abandona el cuerpo sin vida por la boca y cuando **Kain** termina, le veremos limpiándose la suya con la mano. Continuando con los combates, hay que señalar que también es posible quitar las armas a nuestros adversarios y después utilizarlas. De hecho, **Kain** puede encontrar hasta 12 armas diferentes y, dependiendo del arma que lleve, podrá realizar dos movimientos finales distintos. Pero avanzar en el juego puede llegar a convertirse en una tarea bastante complicada, ya que la Inteligencia Artificial de los personajes les permite llamar a sus compañeros a las armas y reaccionar de forma diferente a las acciones del protagonista, como quedarse quietos si **Kain** está camuflado. En lo que al apartado gráfico se refiere, ***Blood Omen 2*** despliega impresionantes escenarios donde el estilo oscuro y recargado da vida a cada lugar que visita el protagonista. En cierta forma, **Crystal Dynamics** ha intentado recuperar la magnífica ambientación del primer *Legacy of Kain*, salvando las distancias entre **PSone** y **PlayStation 2**. Si ***Blood Omen 2*** resulta tan envolvente y atractivo como la primera parte, puede llegar a ser uno de los títulos más esperados para esta consola. Su salida al mercado está prevista para estas Navidades.

Además de pelear, Kain tendrá que emplear sus dotes de camuflaje para infiltrarse entre sus enemigos y acceder a nuevas zonas.

‹Para mantenerse con vida, Kain tiene que absorber la sangre de sus enemigos›



por << Doc >>



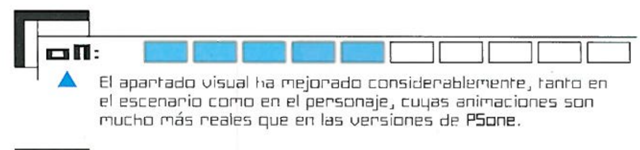
Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- FORMATO: CD-ROM
- DESARROLLADOR: ACCLAIM SPORTS
- VERSIÓN: NTSC-USA
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- JUGADORES: 1-2
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE-2001
- GÉNERO: DEPORTIVO

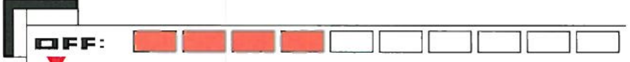
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

Preparando el terreno para la llegada de *Tony Hawk's 3*

Con *Tony Hawk's 3* a la cabeza, la nueva generación de simuladores de deportes alternativos está a la vuelta de la esquina. Tras la creación de *Dave Mirra: Maximum Remix*, los chicos de **Acclaim Sports** se han atrevido con los 128 *bits* de **Sony** y han creado un título que nada tiene que envidiar al título de **Neversoft**. Manteniendo la jugabilidad que caracterizó su primera entrega, más simple que la de *Tony Hawk's*, esta segunda parte de *Dave Mirra* posee una impresionante puesta en escena, con un motor gráfico excelente. Los escenarios son increíblemente extensos, con cientos de detalles en cada uno de los elementos que los pueblan y por los que nos moveremos con una suavidad asombrosa; sin ralentizaciones de ningún tipo. La versión final de ***Dave Mirra 2*** llegará bien surtida de nuevos ciclistas y circuitos, algo que pudimos ver en esta *beta*, pero no pudimos probar porque no todo estaba implementado.



ON:
El apartado visual ha mejorado considerablemente, tanto en el escenario como en el personaje, cuyas animaciones son mucho más reales que en las versiones de PSone.



OFF:
Aunque esta versión aún estaba inacabada, el control resultaba algo brusco, los giros eran demasiado rápidos como para controlarlos en todo momento.





Lo más original del planteamiento de Dave Mirra 2 son sus escenarios. El de arriba es justo lo que parece, un parque acuático.









Mejoras

El apartado gráfico es lo que más ha cambiado en *Dave Mirra 2*

Tanto los escenarios, de una extensión impresionante, como los personajes, modelados hasta el más mínimo detalle, conforman un apartado gráfico que fácilmente rivalizará con la tercera entrega de *Tony Hawk's*.



por << Doc >>

FICHA TÉCNICA

- **COMPAÑÍA:** ACCLAIM
- **DESARROLLADOR:** ACCLAIM CHELTENHAM
- **DISTRIBUIDOR:** ACCLAIM
- **PAÍS DE ORIGEN:** REINO UNIDO
- **GÉNERO:** CONDUCCIÓN
- **FORMATO:** CD-ROM
- **VERSIÓN:** PAL
- **JUGADORES:** 1-2
- **FECHA DE APARICIÓN:** SEPTIEMBRE-2001

XGIII: EXTREME G RACING

La competencia de Wipeout Fusion llega con este XGIII

Desde la última aparición de *Xtreme G* en **Nintendo 64**, no hemos vuelto a saber nada de la saga de **Acclaim** hasta ahora. Esta nueva versión para **PlayStation 2** aprovecha al máximo su *hardware*, ofreciendo un detallado y profundo entorno y una endiablada velocidad. En esta ocasión nos enfrentaremos a 11 oponentes (en las versiones para **N64** eran 7) y para defendernos de ellos poseeremos una gran cantidad de armas, como misiles buscadores de calor o disruptores electrónicos, que tendremos que comprar con puntos obtenidos en las carreras. Lo más original de ***XGIII*** es su nuevo modo de juego, el Cooperativo para 2 jugadores, en el que podremos jugar a dobles en un mismo equipo, compitiendo contra la CPU. Tras la primera impresión de esta *beta*, lo único que, en nuestra opinión, le falta depurar a **Acclaim Studios Cheltenham** es su motor gráfico, ya que muestra alguna ralentización ocasional.



▲ El motor gráfico es rapidísimo y detallado. Además, el modo Cooperativo para dos jugadores es de lo más divertido que hemos visto en un título de conducción.



▼ Esta versión *beta* mostraba alguna ralentización (con cambio de resolución, como en el *SFEX3* japonés), pero estamos seguros de que no aparecerán en la versión final de *XGIII*.

Novedades

Además de la mejora visual, *XG3* presenta nuevas opciones de juego

El modo de juego más interesante de esta nueva entrega de *Xtreme G* es, sin duda, el Cooperativo para dos jugadores. En él podremos elegir cualquiera de los equipos y jugar con un amigo o contra la computadora.

A la derecha, podemos ver a las dos exhuberantes componentes del equipo Vixen. Encima, a la izquierda, el menú de opciones, jugando con el equipo Palus.

por << Molokai >>

FICHA TÉCNICA

- **COMPAÑÍA:** THQ
- **DESARROLLADOR:** PACIFIC COAST POWER & LIGHT
- **DISTRIBUIDOR:** THQ
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** DEPORTIVO
- **FORMATO:** CD-ROM
- **VERSIÓN:** NTSC-USA
- **JUGADORES:** 1-2
- **FECHA DE APARICIÓN:** SEPTIEMBRE-2001

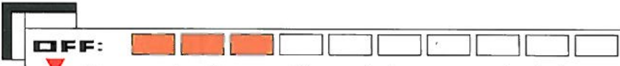
El excelente nivel conseguido por el aclamado *Moto GP* dejó el listón del motociclismo muy alto para futuros competidores. ***MX 2002*** no alcanza ni remotamente las cotas del programa de **Namco** pero tampoco es un rival abiertamente directo, pues el *motocross* es un subgénero con su propio e incondicional séquito de adeptos. Carreras y estilo libre componen la habitual oferta de esta disciplina, pero en esta ocasión con un toque singular gracias a localizaciones exóticas o inusuales, como los nevados parajes del **Yukon** o una carretera en construcción. Las motos se manejan con facilidad y soltura y gran parte del éxito residirá en saber equilibrar la moto durante los saltos para no estrellarse o perder velocidad al tomar contacto con el suelo. Los diferentes equipos cuentan en sus filas con pilotos reales, encabezados en esta ocasión por **Ricky Carmichael**.

MX 2002
FEATURING RICKY CARMICHAEL

El *motocross* por fin hace acto de presencia en **PS2**



Sin que técnicamente *MX 2002* destaque en ningún apartado en particular, el conjunto está bastante equilibrado y dispone de un elevado número de circuitos.

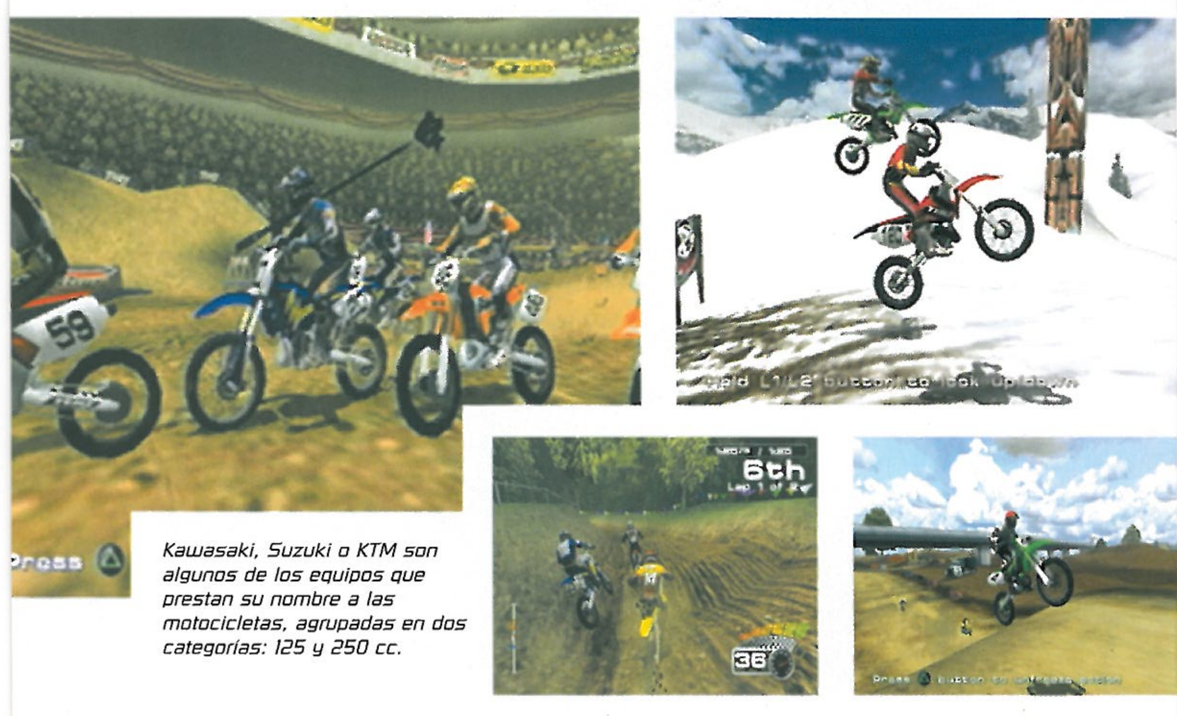


De momento sólo es posible seguir las carreras desde la perspectiva inicial. Sin embargo, las repeticiones ofrecen múltiplres posibilidades.









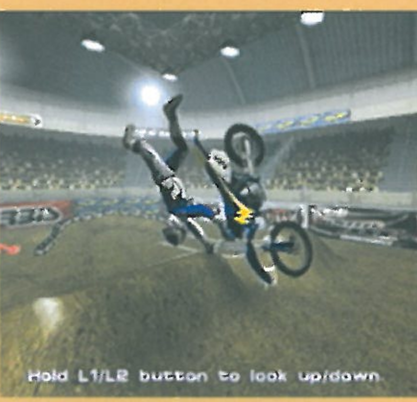
Kawasaki, Suzuki o KTM son algunos de los equipos que prestan su nombre a las motocicletas, agrupadas en dos categorías: 125 y 250 cc.

Carmichael

Uno de los talentos más precoces en la historia del motociclismo

Ricky Carmichael, con tan sólo 21 años, pretende tomar el relevo de **Jeremy McGrath** y ya ha protagonizado juegos como el *Championship Motocross 2001* de **PSone**.





logomundo.com

Envia logos y sonidos a tus amigos !!

Visíta logomundo.com con miles de logos y sonidos.

Muy sencillo. llama al 906 299 108. haz tu pedido de tu logo ó sonido y te lo hacemos llegar en un minuto a través de un mensaje SMS.

Línea de pedídos
906 299 108
max. 1,16 Euro/min.

Craig David 10041	SPEARS 10216	Leonardo 10251	MADONNA 5643	Fernando 10227	Jaime 10228	Joana 10229	Pablo 10231	Ramón 10232	Christina 10225							
	LOCO FORT 10219	Milionario 10221	Te Quiero 10223	VACA LOCA 10224	NoFear 6575	VIP 65	PACHA 4343	2713	Café del Mar 2117	SOL Y PLAYA 10222	Mallorca 1022					
	NUMANCIA 4671	4670	F.C.B. 4669	R.C.D. La Coruña 4668	4665	ZARAGOZA 4661	R.O. 4674	R.C. Santander 4676	Valencia 4681	4682	4683	AT. MADRID 9523				
	D. Coruña 9524	F.C. BARCELONA 9525	R. SOCIEDAD 9526	REAL BETIS 9527	REAL MADRID 9528	REAL ZARAGOZA 9530	SEVILLA F.C. 9531	518	3484	3765	3859	4089	5334	5522	5532	8041
	2854	2699	2418	2999	2624	5859	911 8542	I ♥ Ferrari 9040	4776	4604	Golf 4515	POLO 3130	16V 3404	4149	MIKA 2265	1868
2373	5051	5298	5308	5313	Tennis 5314	5317	Tennis 5319	5357	2334	4519	5535	5646	5661	5736	NOLIMIT 8901	8041
Liga conmigo 9565	FISTRO 9564	BESAME 9563	SEVILLA 9560	ILLES BALEARS 9558	IBIZA 9557	España 9556	CATALUNYA 9555	BARCELONA 9554	ANDALUCIA 9553	SPAIN 5671	IBIZA 489	BRAZIL 5578	ESTOPA 9544	M. NARANJO 9547	A. SANZ 9543	4191
KETAMA 9545	OBK 9548	Que me dices 9567	DEE-JAY 3240	urban 3543	SCREAM 3861	BAD BOY 3950	TECHNO 3977	NO FEAR 5734	NO FEAR 5738	napster 5778	Pit Bull 8051	TITANIC 334	56	5565	1320	porn 4600
carhartt 7525	8381	5727	4408	1189	5839	1054	3395	1706	1785	2337	2564	2970	3192	3719	3628	4046
3555	6325	6341	8406	5763	4513	8428	6890	1216	1264	1608	2588	2744	2828	2950	2952	3
10139	10137	10155	10205	10296	1080	9570	1652	3401	3916	3979	4779	5093	559	5596	3886	4011
2383	2408	7797	7452	6870	780	6870	4078	4026	4007	1672	3837	3386	3626	5597	7797	6940
6691	1838	10199	2324	2513	2917	2945	2969	3331	3831	705	7907	8152	8255	8269	7981	4134
10284	10176	6280	8857	4135	4589	8800	5381	4122	1712	2420	2443	2731	2745	3905	3380	3409
1226	1349	1657	1725	2306	Che 2923	3573	4048	8216	2884	2964	4063	8103	8069	2942	3793	3444
2371	AIRMAIL 1739	email 19	2445	NOKIA 2746	NOKIA 3967	5768	NOKIA 6982	MARIA 7359	Nokia 7506	7917	2693	4107	5277	4744	4755	3229

PROTECTORES DE PANTALLA


1279


1013


2592


2747


3401


3221


2103


2175

311 · 4 · 3481 · 1840 · 2085 · 1274 · 1256 · 1202

1920 · 4020 · 1046 · 3649 · 1064 · 1485 · SCREAM 1136 · EMINEM 1758

LOGOS VERTICALES





2736 · 2742 · 2738 · 2753

¡prueba algo diferente!

Logomundo Top 30

1496 Butterfly - Crazy town
1465 Boom Boom - M. Fernandez
1529 One in a million - Bosson
1474 Teenage Dirtbag - Wheatus
1179 Dime chico oye chica - Sonando
1497 It wasnt me - Shaggy
1498 Another day in paradise - Brandy feat. Ray J
1490 Played a life - Safri Duo
805 Fiesta Rhythm - Sundee
1511 Turn the tide - Sylver
954 Mirando el mar - Soundlovers
1535 Survivor - Destinys Child (Intro)
1466 Win the race - Modern Talking
1413 One more time - Daft punk
1506 Youre my mate - Right said Fred
1533 Dream to me - Dario G (Intro)
1218 Try Again - Aaliyah
1451 Nobody wants to be lonely - Martin and Lopez
1536 Lovin each day - Ronan Keating
1469 Storm is over now - R Kelly
1415 Cant fight the moonlight - Lee Ann Rimes
1461 X - Xzibit
1537 All for you - Janet Jackson
1532 Whole again - Atomic Kitten

Sonidos Logomundo

1465 Boom boom - Millane Fernandez
1495 Rivers of Joy - No Angels
1507 Bills bills bills - Destinys Child (Intro)
1463 Things Ive seen - Spooks
6224 Heaven is a Halfpipe - OPM
1534 Dream to me - Dario G
1538 10 in 1 - Mambers of Mayday
1481 Dont let me be the last to know - Britney Spears
1483 Born to bounce - Brooklyn Bounce
1482 Here with me - Dido
1452 Shit on you - D-12
1489 Ameno - DJ Quicksilver
1487 Kiss by kiss - Emilia
1434 123 Super - Gigi dAgostino
1431 Dance with me - Deb Morgan
1424 Exploration of Space - Cosmic Gate
1421 Dooh dooh - Barcode brother
1457 Uptown girl - Westlife
1417 What a feeling - DJ Bobo
1414 Ms Jackson - Outcast
1310 The Way I am - Eminem
1217 The Real Slim Shady - Eminem
1377 Stan - Eminem
1342 La Passion - Gigi DAgostino (Intro)
1337 Lamour toujours - Gigi DAgostino
1393 Overload - Sugababes
1390 Love dont cost a thing - Jennifer Lopez
1485 Kalinka - Yamboo
1484 Chillin - Modjo
1475 You all dat - Baha Men
1472 Halfway arround the world - ATeens
1493 Ce qu´on sait - Dankner
1530 Superjeilezick - Brings
265 I will survive
1486 Always look on... - Monty Python
1161 Speedy Gonzales
968 Top Gun
772 Operation blade - Public Domain
407 Simpsons - Theme
341 Muppets
331 Mission Impossible - Theme
330 Miss Marple
242 Halloween
128 Axel-F
116 Al Bundy - Theme
113 Adams Family - Theme
110 A-Team
177 Das Boot - Theme
211 Final Countdown
482 Happy Birthday
1505 Die Internationale
1513 Boulder II Dash - Game
1514 Donkey Kong - Game
1515 Legend of Sinbad - Game
1516 Maniac Mansion - Game
1518 Pac Man - Game
1519 Pitfall II-Lost Cavern - Game
1521 Rings of Medusa - Game
1522 Summer Games - Game
1527 Winter Games - Game
1528 Zak McKracken - Game
834 Maria Maria - Santana
1253 Himno Valencia
1271 Himno FC Barcelona
1254 Himno Real Madrid
1051 Himno España
1274 Himno Celta Vigo
1272 Himno Malaga CF
1251 Himno Real Sociedad
1295 Himno RCD Mallorca

Para móviles:

1xLogo:
Nokia 3210, 3310, 51xx, 6090, 61xx, 6130, 6150, 62xx, 7110, 8210, 88xx, 9110
Hasta 13 protectores de pantalla
Nokia 3210, 3310, 62xx, 8210, 8850
Protector de pantalla:
Nokia 3310, 8250
1xSonido:
Nokia 3210, 6090, 61xx, 8110i, 8810
5xSonidos
Nokia 3310, 62xx, 7110, 8210, 8850, 9000i, 9110
Sagem 93x, 94x, 95x
Motorola con el menu "sonidos para enviar por sms"

Elige la opción memorizar para guardar tu logo ó sonido

logomundo.com

por << Jasón >>

GRAN TURIS

La tercera parte de GT da un paso más

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: POLYPHONY DIGITAL
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SIMULADOR
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-6 (I-LINK)
- COCHES: +150
- CIRCUITOS: 36 VARIANTES
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-NO
- NIVELES DIFICULTAD: 3 + PROFESIONAL
- MEMORY CARD: 44 KB MÍNIMO
- OPCION 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 9.900 PTAS/59,50 €



El menú principal de Gran Turismo 3 nos ofrece los dos modos de juego, la zona de repetición, cargar y guardar la partida, operaciones para borrar y copiar las partidas y las opciones generales.

	DualShock 2	
[L2] Cambio descendente		[R2] Cambio ascendente
[L1] Vista trasera		[R1] Cambiar vista
-		Marcha atrás
Dirección		Freno de mano
-		Acelerar
Pausa		Frenar



El esperado simulador de conducción que iba a demostrar las cualidades de **PS2** llega para no dejarnos parpadear al contemplar tal creación. Y digo esperado porque se ha ido retrasando para incluir más vehículos y llevarlo a la perfección. **Polyphony**, equipo programador, ha estado trabajando día y noche para llevar a cabo esta odisea, y aún hubieran deseado contar con más tiempo para aumentar el contenido de ***GT3***, como declara su Presidente **Kazunori Yamauchi**. El arduo trabajo de este equipo ya tuvo sus primeros frutos con *Gran Turismo* y *Gran Turismo 2* para **PlayStation**, y maduró en su segunda parte pues mejoró la velocidad en un 25% y le añadieron nuevos efectos y más coches. Los coches en *GT2* estaban formados por 200 polígonos y los creaban en un día, mientras que en ***GT3*** multiplican por 20 la cantidad de polígonos llegando a situarse entre los 2000 y 4000 con un tiempo de elaboración de dos semanas. El sonido de los motores ha sido sampleado

www.es.scee.com

MO 3 A-spec

en la historia

de los coches reales con su tono particular en los más de 150 modelos de serie que contiene. Se han aumentado las nacionalidades (**Bélgica** y **Australia**) y las casas de vehículos llegando a más de 40. Ciertos circuitos de *GT2* no aparecen en esta tercera parte, pero se compensa al ganar el de la ciudad de **Tokio** y el de **Mónaco**. Todo el trabajo de esta tercera parte tiene su recompensa en la emoción y el disfrute que sentiremos en cada partida. Lo primero que nos va a cautivar es la

Modo Arcade

Será tu preferido si quieres pasar a la competición directa y olvidarte de la simulación

Tres niveles de dificultad regularán los circuitos y vehículos con los que competirás. Completaremos este modo con 34 variantes de circuitos y aumentaremos en 16 los modelos inicialmente disponibles. También podrás cargar el garaje del modo GT.

Bonificación/Arcade

Esta opción nos mostrará el esquema para conseguir todos los extras de este modo. Una vez que lo acabemos nos recompensarán con dos extraordinarios vídeos.





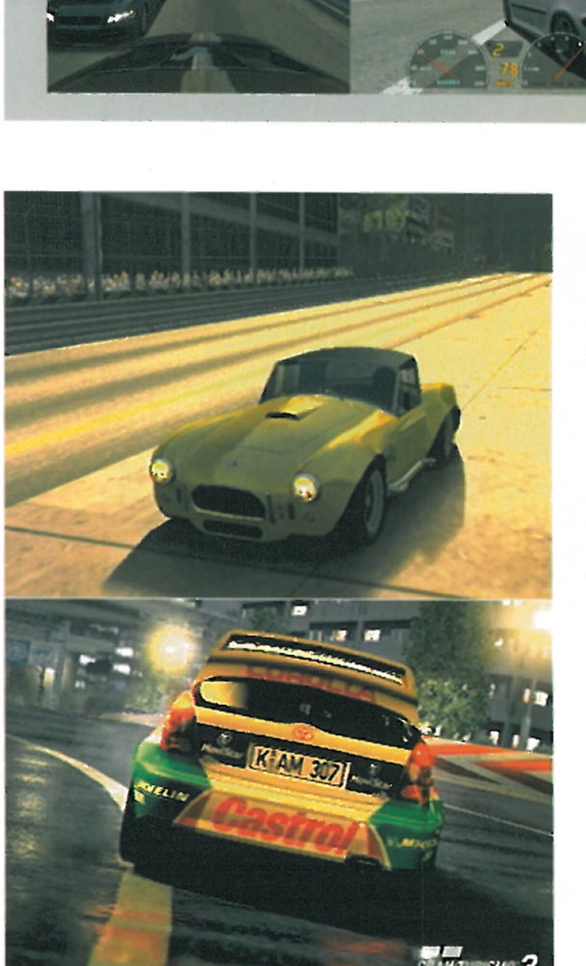
por << Jasón >>



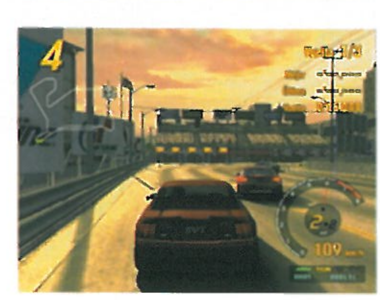
Modo GT

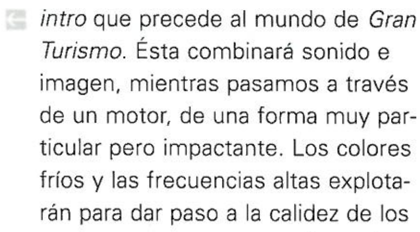
Este modo es el corazón de todos los *Gran Turismo*, la verdadera simulación

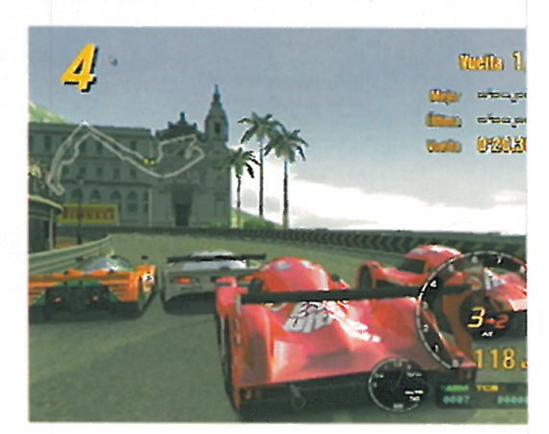
Como en la vida real, comenzaremos con poco dinero y tendremos que comprar un coche nuevo de categoría C, ya que los modelos de segundamano contenidos en anteriores versiones han desaparecido. Después visitaremos diferentes zonas según lo necesitemos.











intro que precede al mundo de *Gran Turismo*. Ésta combinará sonido e imagen, mientras pasamos a través de un motor, de una forma muy particular pero impactante. Los colores fríos y las frecuencias altas explotarán para dar paso a la calidez de los naranjas y el sonido grave embriagándonos la percepción. **Feeder** pondrá voz al resto de la *intro* con su conocido tema *Just A Day*. Una vez dentro del menú principal encontraremos los dos modos habituales, *Arcade* y Gran Turismo, los cuales forman parte del esquema genérico en todo juego que relacione el motor con la competición. El primero nos ofrecerá la posibilidad de competir desde el primer momento con numerosos vehículos y circuitos e ir aumentando su número; mientras, el modo Gran Turismo nos envolverá en el verdadero simulador de conducción. Comenzaremos desde las categorías más bajas para desembocar en la alta competición. Todas las pruebas se incluyen en el apartado A Competir, pero tendrás que pasar antes por

Centro de examen

Tendremos que examinarnos de 5 licencias para el asfalto y una para *rally*

Todas tienen 10 pruebas y no contaremos con la ayuda del control de tracción ni de estabilidad, complicando, de este modo, la conducción al máximo.



Concesionarios

Las ocho nacionalidades diferentes que encontraremos encierran más de 40 marcas

Entre los más de 150 modelos, perfectamente creados, descubrimos nuevas marcas. Algunos vehículos en la exposición no están a la venta y sólo los podrás conseguir ganando los eventos del modo A Competir.

Mi casa

Aquí elegiremos los vehículos para participar en los diferentes eventos

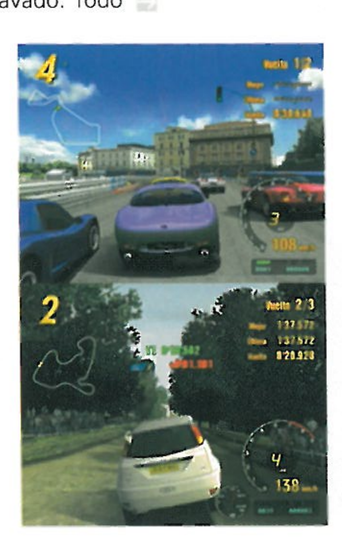
Además comprobaremos el estado del juego, las variaciones en la configuración, podremos comerciar, etc. En el garaje, al pulsar *Start*, podremos colocar los vehículos.

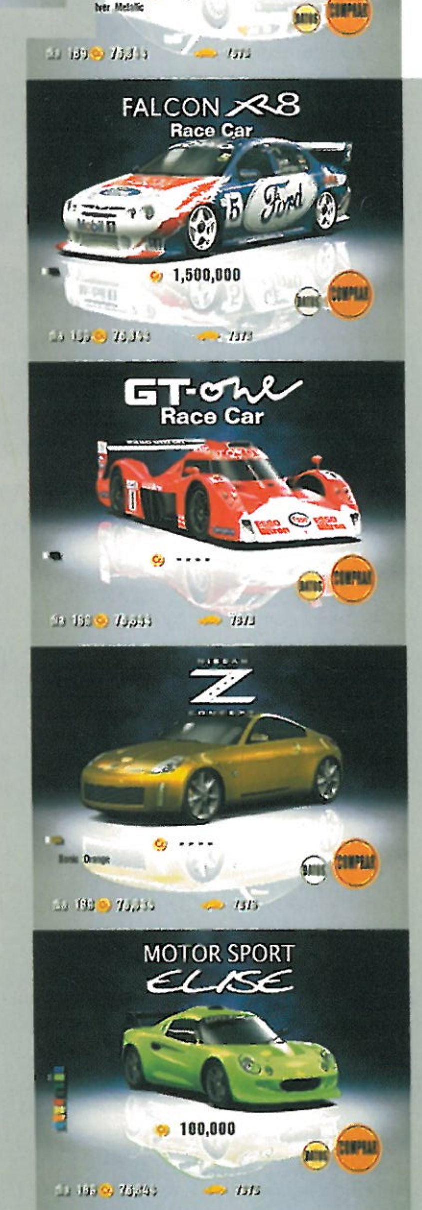
Aquí podemos observar uno de esos detalles que engrandecen a GT3. Con la cámara lateral de la primera opción de repetición se puede captar la frenada con el disco al rojo donde también se diferencia la pinza.





el centro de exámenes para conseguir las licencias, los concesionarios para comprar vehículos, el taller para modificarlos, un circuito de pruebas para configurarlos y una zona de llantas, cambio de aceite y lavado. Todo ésto completa el modo que lleva el mismo nombre del juego y que hará que pasemos horas y horas al volante. Cada vez que corramos se nos ofrecerá de forma automática una repetición de nuestra carrera que podremos variar en su menú de opciones. Tendremos cuatro tipos diferentes para visualizarla. La primera seguirá a un coche en



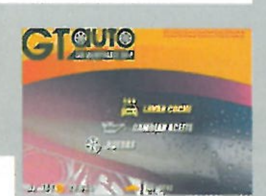


por << Jasón >>

GT Auto

La zona de lavado, cambio de aceite y llantas nuevas

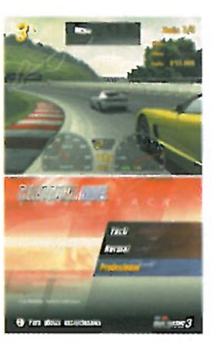
El apartado de llantas merece destacarse, ya que posee modelos reales de las mejores marcas.











NIVEL PROFESIONAL
Cuando elijamos nivel de dificultad dejaremos apretado L1 y R1, de este modo, aparecerá en el lugar de difícil. Sin soltar, nos situaremos sobre él y lo elegiremos con X.



GRÁFICAS
Podremos contrastar dos recorridos diferentes sobre una gráfica de velocidad/espacio para corregir nuestros fallos.





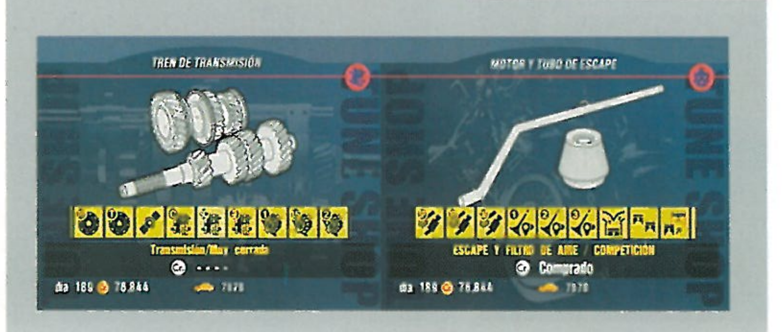


Taller

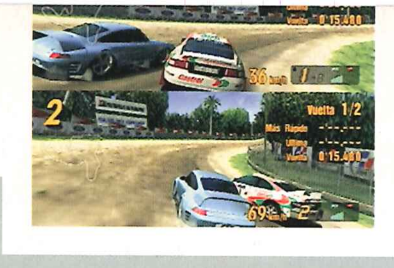
Potencia los vehículos conseguidos hasta el límite

La optimización de nuestras máquinas deberá ser progresiva para no acabar con un coche muy potente pero inestable. Más tarde tendremos que configurar los diferentes parametros.





particular, que podremos elegir y sobre el que variar entre multitud de cámaras alucinantes. La segunda nos mostrará variaciones infinitas de cámara adornadas con filtros de todos los colores a la vez que se sincroniza con la banda sonora. Las dos restantes nos ofrecerán imágenes del grupo de coches o tomas generales desde el circuito. En cada una de ellas contemplaremos con más calma la calidad que desprende en todo momento ***GT3***. La perfecta puesta en escena, de hasta seis vehículos, nos mostrará la sensación de peso de los coches y la acción de la gravedad, sin llegar a flotar o a creer que estamos imantados al pavimento. Ésto se une a la suspensión, que es independiente para las cuatro ruedas, y que hará que el comportamiento al acelerar/frenar o al tomar una curva esté identificado con la realidad. Tendrá su punto más álgido en los trazados «todo terreno», donde predominan los cambios de rasante. En las zonas de humedad, levantaremos una estela de agua, y chispas en las zonas secas al rozar contra el «piano» de los circuitos. La tecnología utilizada en las sombras arrojadas por el sol es sublime, y afectará a nuestro coche en tiempo real. En las zonas donde encontremos el sol de frente nos cegará (entre las opciones no se contemplan unas gafas oscuras) y además, se remarcarán los rayos solares al atravesar el polvo generado en los trazados de arena.



por << Jasón >>

Volantes

El modelo *GT Force* dotado de motores *force feedback* y vibración es el más adecuado para *GT3*

La unión del *GT Force* con el juego es perfecta, elevando el realismo a su máximo exponente. El *Speedster* es más clásico y sólo posee vibración, el volante recubierto de goma y todos los botones disponibles.







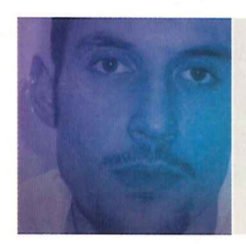
<< The Scope >>

La dinámica de movimientos. Ese es el gran secreto de ***GT3***. Puede que salgan juegos (aunque es complicado) igual de completos, igual de variados en cuanto a modalidades de juego o, incluso, con tantos o más coches y posibilidades de mejorarlos. Pero tras los primeros cinco minutos, uno percibe que ésto es diferente. Sobre todo si conducís, os daréis cuenta de que hasta el más ínfimo detalle ha sido trasladado desde la realidad hasta el juego. No busquéis otra cosa. Esa es la gran diferencia: la dinámica. Es la representación más fidedigna del comportamiento de un coche de la historia.



<< Doc >>

A decir verdad, nunca me había sentido especialmente atraído por los juegos de conducción... hasta ahora. Las dos primeras entregas de *GT* me parecieron una auténtica maravilla, pero nada comparable a las sensaciones vividas, en tan poco tiempo (habré jugado unas 10 horas), con ***Gran Turismo 3***. Este título me ha marcado tanto como en su día lo hicieron juegos como *TTT*, hasta el punto que ha sido el principal motivo de compra de mi **PS2**, que hasta hace un par de meses ni tenía. Puede resultar extraño que yo diga esto, pero creo que ***GT3*** es el mejor título creado para **PS2**.



<< Jasón >>

Todo lo que esperaba es poco. No paro de alucinar, repetición tras repetición, con el magnífico acabado que desprende ***GT3***. La unión con el volante *GT Force* completa el juego con su perfecto manejo sintiendo lo que nunca habría imaginado. Cuántas horas habré pasado contemplando cada uno de los vehículos perfectamente modelados... Todos los amantes del mundo *GT* respiramos tranquilos con esta tercera entrega. Gracias de verdad al esfuerzo realizado por el equipo de **Polyphony** y en especial a su presidente **Kazunori Yamauchi** por hacer su sueño, y el de todos, realidad.



Todo el conjunto del escenario se reflejará en el brillo de la chapa de nuestra máquina de la forma más fidedigna que el ojo humano ha observado en un juego de consola. La novedad de incluir un circuito nocturno con el asfalto mojado nos muestra el buen gusto con que **Polyphony** ha dotado a ***GT3*** al reflejarse todo foco de luz, como la iluminación del escenario o los faros del coche. Todos estos grandes detalles hacen aún más perfecto el conjunto conservando el mismo nivel de calidad en todos ellos. En cuanto a los efectos de sonido, oiremos el sonido creciente del viento al aumentar la velocidad, el producido al atravesar las zonas de arena o de agua en los circuitos mojados. Nuestro vehículo con su sonido de serie, cambiará al modificarlo. Y en el caso de los vehículos turbo aspirados, se escuchará cómo presiona el aire en el motor al pisar el acelerador. La banda sonora cuenta con grupos de la talla de **Feeder**, **Overseer**, **Daiki Kasho**, **Grand Theft Audio**, **Ash**, **Death in Vegas** y **Muse**. **Polyphony** ha demostrado con ***GT3*** el potencial que encierra la bestia negra y que la máxima dedicación es primordial para conseguir marcar diferencias.

GRÁFICOS — 9.8
Todo se ha creado con insultante calidad, tanta, que no se había visto nada igual. El efecto del polvo es el único que no acaba de consolidarse.



JUGABILIDAD — 9.7
En poco tiempo controlaremos la dirección, la dosificación del acelerador y del freno disfrutando de un control perfecto.

AUDIO — EFECTOS 9.8 / BANDA SONORA 9.6
El ruido de los motores, así como los generados por el ambiente y el terreno, están rozando la perfección. Buenos grupos en la banda sonora.



DURACIÓN — 9.8
El modo *Arcade* te durará un tiempo, pero llegar a un 100% en el modo Gran Turismo significa muchas, pero que muchas horas de juego.

PS2





Repetición

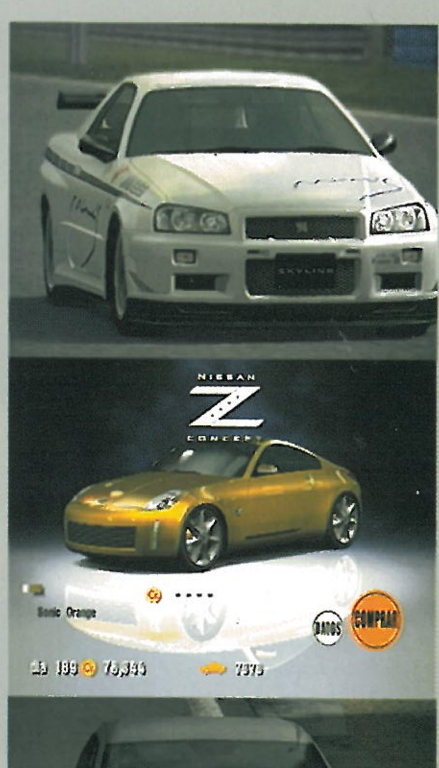
Cada repetición nos parecerá una *intro* de vídeo debido a la alta calidad en los gráficos

Multitud de cámaras nos representarán la última carrera que hayamos corrido. Dentro de las opciones encontraremos 4 formas diferentes de verla. Además, podremos quitar o poner a nuestro gusto los diferentes marcadores. Podremos almacenarlas en nuestra *Memory Card* ya que ocupan poco espacio.



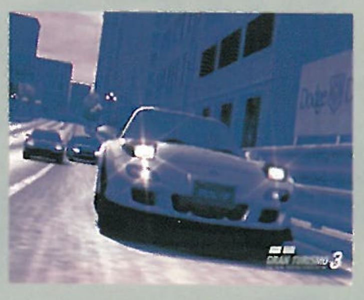


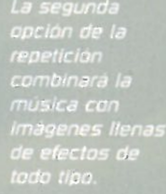
En algunas situaciones los reflejos presentan un aspecto digno de contemplar, sobre todo en zonas de luz y penumbra.





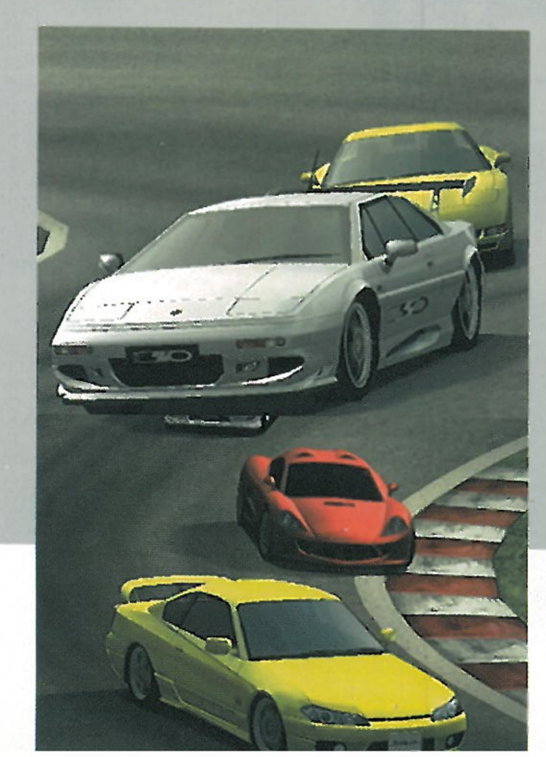






La segunda opción de la repetición combinará la música con imágenes llenas de efectos de todo tipo.







sorteamos

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT y PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL te invitan a participar en el sorteo de 5 PlayStation 2 GT3 RACING PACK. Para conseguir este fabuloso pack compuesto por una consola PlayStation 2 más el juego GT3 A-spec, sólo tendrás que recortar el cupón adjunto y enviarlo antes del 1 de septiembre con todos tus datos (no se admiten fotocopias) a la siguiente dirección: PlayStation 2 Revista Oficial, O'Donnell 12, Madrid 28009.
No olvides poner en el sobre «Sorteo PlayStation 2 GT3 Racing Pack»



5 PlayStation 2 GT3 RACING PACK

(PlayStation 2 + GRAN TURISMO 3 A-spec)



SORTEO «PLAYSTATION 2 GT3 RACING PACK»

Nombre .... PEDRO

Apellidos .... RUIZ ACEVEDO

Teléfono .... 95 5765177 .... Edad 19

Dirección .... C/ LARGA, Nº 28

Población BOLLULLOS MITACIÓN Provincia .... SEVILLA .... Código Postal 41110

• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



www.konami.com

7 BLADES

Konami da un nuevo aire al género de espadas

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KCE JAPAN
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES 2
- MISIONES 7
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-JAPONÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 330 KB
- OPCION 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 4.490 Ptas./ 60,04 €

Para ello no ha dudado en contratar los servicios de **Kaizo Hayashi**, uno de los más reputados directores de cine de acción y espadas. Este género, denominado *Chambara*, ha dado en el pasado joyas del calibre de *Yojimbo* o *Los Siete Samuráis*, aunque el estilo de **Mr. Hayashi** poco tiene que ver con el del maestro **Akira Kurosawa**. En los *films* de **Kaizo Hayashi** al universo de los *ninjas* y los samuráis se incorporan elementos de ciencia ficción (los mechas), y todo tipo de anacronismos, con el único objetivo de entretener al espectador. ***7 Blades***, adaptación libre de uno de los *films* de **Hayashi** (*Jipang*), sigue fielmente esta premisa, así que no os sorprendáis si veis a **Yuri**, la protagonista femenina, empuñar una *gattling gun* de madera. El nombre del juego hace referencia a la destreza del otro protagonista, **Gokurakumaru**, a la hora de manejar hasta siete armas direrentes, transportadas por su fiel escudero. De feroz mecánica *beat'em-up*, ***7 Blades*** mantiene cierta semejanza con *Dynasty Warriors* (por aquello de combatir a decenas y decenas de enemigos en pantalla), pero el título con el que mantiene más puntos en común es sin duda con *Berserk*. Como en aquella inolvidable creación de **Ascii** para **Dreamcast**, en ***7 Blades*** te verás obligado a combatir contra interminables oleadas de ene-





Dos héroes

Gokurakumaru, un as con la espada, y Yuri, letal con la pistola

Dos maneras completamente opuestas de afrontar la aventura. Mientras que con **Gokurakumaru** todo es espadazo y destrucción, con **Yuri** tu éxito dependerá de tu habilidad para apuntar con la pistola, la escopeta o cualquiera de las armas de fuego disponibles.







7 Blades (y más anteriormente la película en que se basa, Jipang) toma como origen un hecho real de la historia de Japón: la expulsión de los gaiyin o extranjeros de la Isla de Dejima.





<*7 Blades* es un *arcade* puro y duro, violento y lleno de atractivos>

Detalles



PRIMERA PERSONA
Aunque puede accionarse con los dos personajes, sólo es verdaderamente útil en el caso de **Yuri**.



CINEMAS
La experiencia de **Hayashi** en el mundo del cine queda patente por la calidad de los encuadres de las *intros*.



HORDAS DE ENEMIGOS
La potencia de **PS2** permite introducir en cada habitación decenas y cientos de ferozes enemigos.



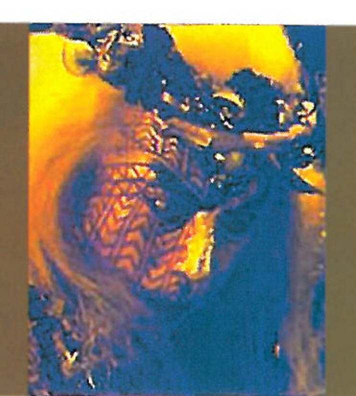
ATAQUES ESPECIALES
En caso de ver la pantalla demasiado saturada de enemigos, siempre puedes accionar alguna magia...

migos en escenarios abiertos y cerrados, a espadazo limpio y derramando verdaderos ríos de sangre. Eso en el caso de **Gokurakumaru**. Si eliges a **Yuri**, la mecánica y el desarrollo de muchas fases cambia por completo. En lugar de una espada, harás uso de la pistola o cualquiera de las armas de fuego dispersas por los escenarios. De esta forma, escenarios que con **Gokurakumaru** son un paseo militar de acero, casquería y destrucción, con **Yuri** exigen una inspección detallada, eliminando uno a uno a los francotiradores que pueblan los tejados de la casas. Para que un juego triunfe en **PS2**, en un mercado con una competencia cada vez más feroz, no sólo necesita apoyarse en unos gráficos de calidad, sino que está obligado a atrapar al usuario desde la primera partida y a sorprenderle en cada nueva fase. Y ésto es algo que ***7 Blades*** consigue sobradamente. El combate contra los 60 o 70 soldados dentro del pasillo de una casa es sólo un prólogo: más adelante te esperan *ninjas*, zombis, samuráis, *ronins*, monjes, fanáticos religiosos, mechas y todo lo que ha logrado vomitar la mente del imprevisible **Hayashi**. ¿A quien tentará próximamente **Konami** en mente? ¿Quizá a **John Woo**?

Jipang

7 Blades adapta uno de los *films* más populares de K. Hayashi

Rodada en 1992, conocida en occidente como *The Legend Of Zipang*, *Jipang* es considerada como un título de culto entre los *fans* europeos de **K. Hayashi**. En países como **Inglaterra** ha sido comercializada en vídeo y DVD.



PS2

GRÁFICOS — 9.0
A nivel visual es difícil resaltar un elemento sobre otro: el modelado es intachable y la cantidad de enemigos en pantalla es sencillamente increíble.



JUGABILIDAD — 7.9
El único inconveniente llega con la posición de la cámara, pues en ocasiones estorba. Pero el juego es tan divertido que se le perdona.

AUDIO — EFECTOS 8.0 / BANDA SONORA 8.7
Música típicamente japonesa, animada con instrumentos modernos (como la guitarra eléctrica). La versión PAL conserva las voces japonesas.



DURACIÓN — 8.7
7 Blades es bastante más difícil de lo que suele ser habitual en los beat'em-up. Con cada personaje la mecánica varía completamente.





www.scee.com/atvoffroad

ATV OFF ROAD

El mayor espectáculo sobre cuatro ruedas y un manillar

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: SCEA
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ARCADE CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4 (MULTITAP)
- MODOS: 4
- ESCENARIOS: 10
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 5
- MEMORY CARD: 124 KB
- OPCION 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 9.900 Ptas/59,50 €



Aunque pueda sonar un poco extraño, ***ATV Off Road*** para **PS2** tiene un asombroso parecido con el juego de *PC Motocross Maniacs* de **Microsoft**. Las similitudes son tantas que más de uno pensaría que la diferencia real entre ambos títulos sólo está en el tipo de vehículos y en algún modo de juego. No tiene mayor importancia, se trata sólo de una curiosidad que nos llamó la atención. Lo verdaderamente importante, para nosotros (y suponemos que para vosotros), es saber si ***ATV Off Road*** supera, o al menos difiere, la tradicional oferta en este tipo de programas protagonizados por vehículos todoterreno. En el apartado gráfico y en el técnico es de lo mejor que recordamos. Su eficiente motor gráfico mueve con total soltura y fluidez tanto al escenario como al vehículo y el resultado no puede ser más convincente y realista. En cuanto a los escenarios, son gigantescos y abundantes, se construyen perfectamente, giran sin un solo tirón y alternan paisajes abiertos con zonas muy recargadas en elementos y construcciones. Si a ese espectacular entorno le sumamos unas motos y pilotos muy bien integrados y bien trabajados en la animación, empezaréis a







Es una lástima que no hayan incorporado una opción para poder volver a ver nuestras carreras en la repetición. Habría merecido la pena sólo por la cantidad de tortazos que uno se da.

Inmensos

Escenarios muy cuidados y de un tamaño descomunal

Cuando lleves un montón de minutos corriendo en una misma dirección, empezarás a comprender las tremendas dimensiones de los mapeados de este juego. Los escenarios abiertos parecen no tener fin... aunque sí lo tienen.

Curiosidades Varias



OBSTÁCULOS
Hay una opción para limitar los objetos que se reconocen como obstáculos, pero la verdad es que casi todo es perjudicial.



FIGURAS
No son muy difíciles de ejecutar, pero hacer piruetas en carrera es muy arriesgado. No lo intentes sin tomar mucha altura.



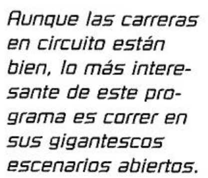
FIN DEL MUNDO
Si queréis ver algo realmente espectacular, buscad el límite del escenario. Saldréis disparados cientos de metros.



MÁS JUGADORES
Salvo en el modo entrenamiento, está disponible en todas las competiciones y modalidades de ***ATV Off Road***.



Aunque las carreras en circuito están bien, lo más interesante de este programa es correr en sus gigantescos escenarios abiertos.







<Su espectacularidad y el diseño de los circuitos son su atractivo>

intuir por qué pensamos que no tiene rival en estos apartados. ¿Qué es lo que no nos convence de ***ATV Off Road***? Pues que los programadores, en su afán por convertirlo en un *arcade* tremendamente competitivo, se les ha ido la mano en la rutina de compensación que hace más reñidas las carreras. Tanto se han pasado que las carreras en circuito son una piña casi constante de todos los pilotos, en la que apenas cuenta otra cosa que la última vuelta, saltos o curvas. Lo que puede parecer a primera vista una buena idea, en la práctica se convierte en un fallo si las reglas del juego te obligan a llegar entre los dos primeros. El resultado: el jugador sólo disfruta de verdad y plenamente en las modalidades libres y en los escenarios abiertos. Un error muy importante.



GRÁFICOS — 9.4
Es lo más notable del juego. Los escenarios, los movimientos de las motos y el entorno son excelentes, y los múltiples trompazos de cine.

JUGABILIDAD — 8.4
Es muy divertido en algunos modos pero en otros es un poco desesperante. Se han pasado un poco en su afán de competitividad.

AUDIO — EFECTOS 8.0 / BANDA SONORA 9.4
La banda sonora le da muchas vueltas a los FXs, demasiado elementales y algo tristes en el sonido del motor. Sin la música, es un poco desangelado.



DURACIÓN — 8.3
En este apartado tampoco han conseguido ni una variedad ni una cantidad de modos suficientes para hacerlo muy duradero.



por << De Lúcar >>

www.furfighters.com
/index.html

FUR FIGHTERS

Tan espectacular como una película de dibujos animados



La primera vez que vimos ***Fur Fighters***, entonces conocido en el **ECTS** de hace dos años como *Furballs*, algo nos dijo que este juego de **Acclaim** podía ser un auténtico bombazo. Sólo hay que echarle un vistazo a las pantallas para saber qué fue lo que llamó nuestra atención. Es casi como una película de animación o como una gran producción de dibujos animados. Es evidente que en el tiempo transcurrido hay ya cosas más impactantes y títulos con un tratamiento gráfico más ambicioso y logrado, pero ***Fur Fighters*** aún aguanta con dignidad muchas comparaciones. La simpatía de los personajes, el cuidado diseño de los escenarios, el colorido, el tamaño monumental de los mapas y su poderoso motor gráfico, hacen de este juego un espectáculo total. Es un proyecto tan ambicioso que muchos perdonarán algunos de sus pequeños fallos de programación. A nuestro parecer, al planteamiento de ***Fur Fighters***, una aventura con acción, le falta un poco más de ambos géneros para ser perfecto. La parte de aventura se queda un poco coja por falta de elementos, como la búsqueda de objetos, y por la sencillez de problemas que se plantean. Si



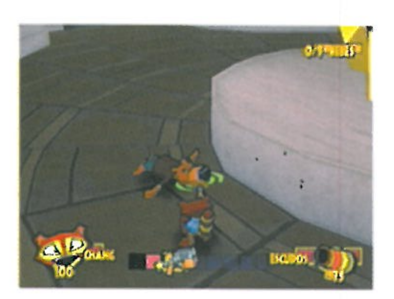
Los enemigos tienen puntería y son valientes en grupo. Cuando están solos son pan comido e intentarán huir.

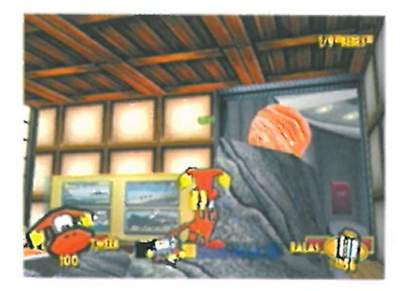
DualShock 2

[L2] Cambio de Arma	[R2] Cambio de Arma
[L1] Salto	[R1] Disparo
Dirección	Adelante
Apuntar/Mirar	Derecha
-	Atrás
Pausa	Izquierda

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: BIZARRE CREATIONS
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: AVENTURA-ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- FASES: AVENTURA
- PERSONAJES: 5
- TEXTO-DOBLAJE: ESPAÑOL-INGLÉS
- MODOS DE JUEGO: 4
- MEMORY CARD: 295 KB (MÍNIMO)
- PERIFÉRICOS: MULTITAP
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/60,04 €





Detalles

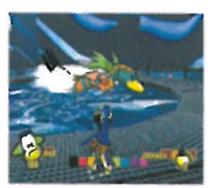
RESCATES
En cada fase deberemos rescatar a unos cuantos bebés. Cada infante debe ser rescatado por un personaje determinado.



PODERES
Cada personaje cuenta con atributos propios, pero hay una serie de *items* que dan un poder temporal a todos. Lo malo es que duran poco.



JEFES FINALES
Hay unos cuantos y, en algunos casos, su presencia es una mera anécdota por su endeblez.

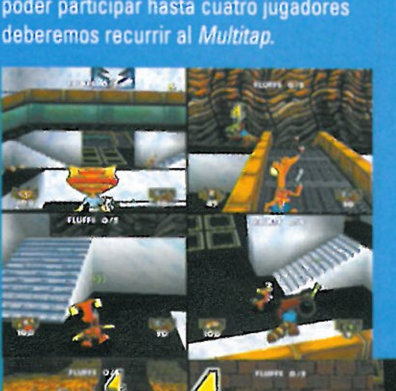
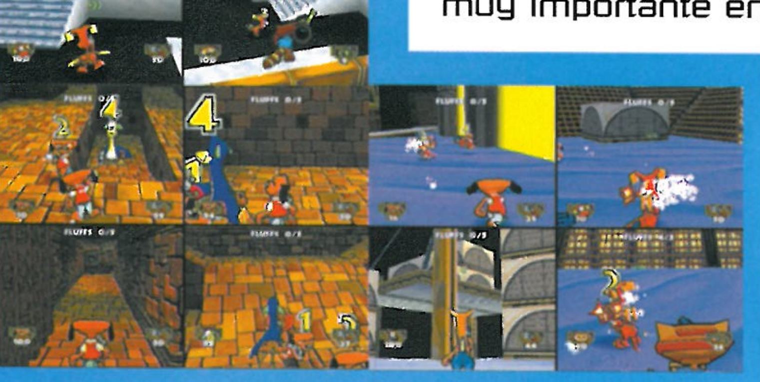


ARMAS
El arsenal con el que contaremos es un tanto escaso pero suficiente para defendernos. La munición deberá ser nuestra única preocupación. Controla y no dispares a lo loco.

Multijugador

Si la acción del modo individual te parece poca, ésta puede ser tu mejor opción

Cuando nos cansemos de batallar en solitario, podremos probar el excelente trabajo realizado en el modo multijugador de ***Fur Fighters*** para **PlayStation 2**. Para poder participar hasta cuatro jugadores deberemos recurrir al *Multitap*.



Las secuencias que acompañan el inicio de algunas fases o la aparición de un jefe final son auténticas películas de animación. Es una pena que no se hayan doblado los diálogos. Al menos han traducido los textos.

<Con un poco de más acción sería un título muy importante en el catálogo de PS2>



Los problemas a resolver son bastante simples. Sólo los elementos de plataformas entrañan alguna dificultad.

el juego se ideó para los más pequeños, el nivel es el correcto, pero para el resto de los mortales es demasiado simple. En la carátula de ***Fur Fighters*** aparece la recomendación para mayores de 16 años, así que, ya no entendemos nada. En cuanto a la parte de acción, también peca por defecto y para el aficionado al género creemos que los momentos de apretar el gatillo son previsibles y, al mismo tiempo, no son constantes. Éste es, sin duda, el fallo más importante que vemos en ***Fur Fighters***: una vez eliminados los enemigos, las dimensiones de los escenarios se vuelven algo pesadas para los paseos que daremos para cubrir los objetivos. De esta forma, algunas partes de las fases se nos hacen largas y, después de unas horas de juego, esa sensación va en aumento aunque incremente la dificultad y escasee la munición. No es que ***Fur Fighters*** no sea entretenido, sólo que es una pena que los programadores no se hayan percatado de esta circunstancia tan evidente. Da rabia que por un detalle no se saque todo el partido posible a tan soberbia puesta en escena. Esperemos que la futura entrega de ***Fur Fighters***, que debe estar muy avanzada, cuente con testeadores más atentos.



GRÁFICOS
9.4 — Los personajes, los escenarios, la ambientación son dignos de una película de animación. Todo derrocha colorido, simpatía y calidad.

JUGABILIDAD

8.0 — Los elementos de aventura no son muy complicados y la acción debería ser más constante. Está bien, pero podría ser mucho mejor.

AUDIO
EFECTOS 8.9 / BANDA SONORA 8.6 — Los FXs tienen fuerza y en los momentos de acción es donde mejor se aprecia su calidad. Las melodías amenizarán nuestros largos paseos.

DURACIÓN
8.8 — Las fases tienen un tamaño realmente exagerado y, en algunas de ellas, estaremos unas cuantas horas entretenidos.

PS2



por << Chip & Ce >>

RUGBY

espana.ea.com

EA Sports se sale de los deportes típicamente americanos

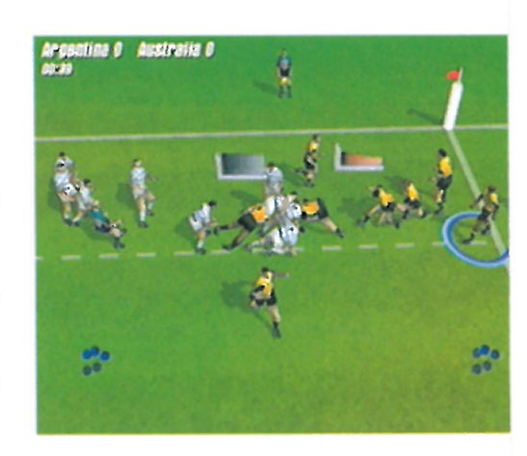
Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** ELECTRONIC ARTS
- **DESARROLLADOR:** E.A. SPORTS
- **DISTRIBUIDOR:** ELECTRONIC ARTS
- **PAÍS DE ORIGEN:** INGLATERRA
- **GÉNERO:** DEPORTIVO
- **FORMATO:** CD-ROM
- **JUGADORES:** 1-2
- **EQUIPOS:** 40 SELECCIONES
- **COMPETICIONES:** 3
- **TEXTO-DOBLAJE:** INGLÉS- INGLÉS
- **NIVELES DE DIFICULTAD:** 1
- **MEMORY CARD:** 296 KB
- **OPCION 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 10.990 Ptas/66,05 €



Tras probar suerte en los deportes con mayor popularidad en **Estados Unidos**, **EA** ha decidido abrir su oferta hacia otras disciplinas. En este caso se ha elegido el rugby como protagonista del nuevo lanzamiento para **PlayStation 2**. Las reglas de este deporte y su gran variedad de jugadas ha supuesto un reto para los programadores, la división británica de **EA**. Sin embargo, el sistema de control ideado permite realizar todas las acciones que se producen a lo largo y ancho de un partido de rugby. Para controlar cada una de estas acciones existen múltiples combinaciones de botones divididas en cuatro grupos. Por un lado están las más habituales e intuitivas (pases, amagos, fintas y carreras) por otro, el control de las melés (en las que se añaden unas barras de energía). A estos dos grupos se unen las diferentes patadas y las distintas posibilidades en los saques de banda. Además, hay que tener en cuenta las jugadas ensayadas con las que se completa un amplio abanico de prestaciones. Uno de los alicientes del compacto es contar tanto con

Uno de los grandes alicientes del programa es contar con datos reales de las 40 selecciones incluidas y de los diferentes torneos que pueden disputarse.



DualShock 2

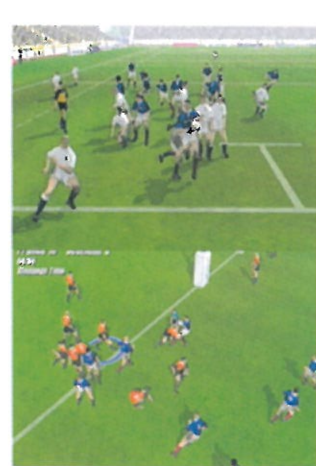
Botón	Acción
[L2]	Pasar a Izda.
[L1]	Pasar a Dcha.
[R2]	Pasar a Dcha.
[R1]	Plancha con el balón
	-
	Movimiento
	Eliminar iconos en repetición
	Pausa/Opciones
	Patada corta
	Sprint
	Patada larga/Placaje
	Cambiar jugador controlado





<El programa de EA es el primer simulador de rugby para PS2, y a la vista de lo ocurrido en otras consolas puede ser el único>





Detalles

Tutorial
Entre las opciones se incluye un modo Tutorial en el que se ofrece una orientación sobre la realización de las diferentes jugadas.



Jugadores
Los nombres de los integrantes de las selecciones son reales. Se trata de una fiel reproducción de aspectos, como altura, peso o velocidad.



Competiciones
Se incluyen 3 competiciones con sus formatos originales: Copa del Mundo, Torneo Tres Naciones y Torneo Seis Naciones.



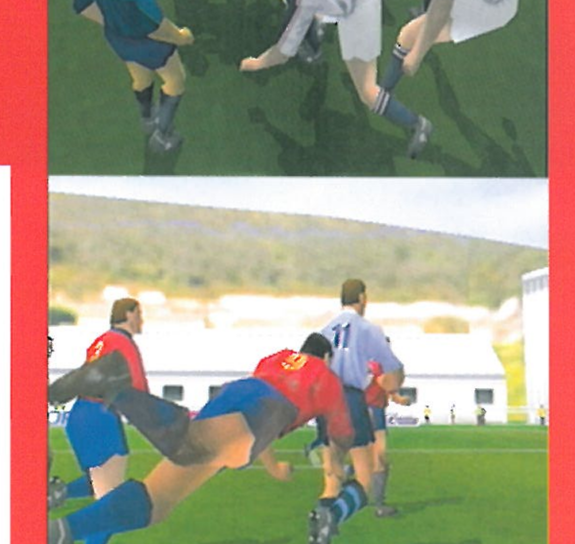
Estadios
Los 23 estadios incluidos en el título de **EA** reproducen los terrenos de juego de las principales selecciones.

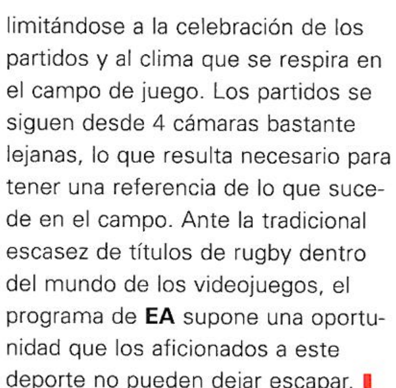


Repeticiones

A falta de animaciones, las repeticiones son lo más espectacular

En cualquier momento, podemos interrumpir el juego para observar la repetición de una jugada. En la misma, es posible movernos libremente a lo largo y ancho de toda la pantalla.





equipos como con jugadores reales. Los protagonistas son 40 selecciones nacionales, entre las que se encuentran las mejores del mundo, incluida la española. Otro aspecto digno de mención es la gran cantidad de licencias obtenidas, lo que permite incluir el formato real de Torneo Seis Naciones, entre otras competiciones. El apartado gráfico es el punto más débil de este título, ya que no tiene el detalle de otros programas deportivos de **EA**. Las secuencias, cuando se detiene el juego, son casi inexistentes sin tener nada que ver con los de las sagas *NHL*, *Madden* o el propio *FIFA*. Tan sólo las repeticiones manuales permiten disfrutar de imágenes que nos recuerdan que estamos ante un juego de **PlayStation 2**. De opciones tampoco anda demasiado sobrado, limitándose a la celebración de los partidos y al clima que se respira en el campo de juego. Los partidos se siguen desde 4 cámaras bastante lejanas, lo que resulta necesario para tener una referencia de lo que sucede en el campo. Ante la tradicional escasez de títulos de rugby dentro del mundo de los videojuegos, el programa de **EA** supone una oportunidad que los aficionados a este deporte no pueden dejar escapar.



GRÁFICOS



Acostumbrados a los buenos gráficos de los simuladores de EA, este título decepciona. Sólo las repeticiones tienen algo más de calidad.

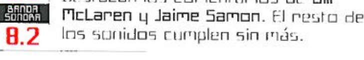
8.1

JUGABILIDAD

EA ha incluido una amplia variedad de acciones para cada botón, en función de la situación del juego. Dominarlas todas es todo un reto.

8.3

AUDIO



EFECTOS **8.8**
BANDA SONORA **8.2**

La música pasa desapercibida. Destacan los comentarios de **Bill McLaren y Jaime Samon**. El resto de los sonidos cumplen sin más.



DURACIÓN

De las 3 competiciones, la Copa del Mundo y el Torneo Seis Naciones tienen mayor duración. Lástima que sólo halla un nivel de dificultad.

8.4

PS2







www.fromsoftware.co.jp

ARMORED CORE

Ubi Soft se apunta al género de los mechs para PlayStation 2

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: CRAVE ENT.
- DESARROLLADOR: FROM SOFTWARE
- DISTRIBUIDOR: UBI SOFT.
- PAIS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: MECH'EM-UP 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- ENEMIGOS ARENA: +4
- NIVELES: 36
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 2
- MEMORY CARD: 30-130 KB
- PERIFÉRICOS: I-LINK/RATÓN USB
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/ 60,04 €



No es un género, el de los *mechs*, que cuente con demasiados adeptos en nuestro país. La increíble fiebre que despiertan estos títulos en **Japón** es infinitamente superior a la aceptación obtenida aquí por la saga *Mech Warrior* (que anda ya por la cuarta entrega en compatibles **PC**), la única de este tipo que ha logrado colocarse entre los más vendidos. Quizá por ello, **Ubi Soft** ha entendido que ***Armored Core 2*** puede llegar a tener cabida en el limitado mercado español de **PlayStation 2**, algo a lo que contribuirán activamente las excepcionales cualidades técnicas que presenta todo el juego. Antes de hablar de ***Armored Core 2***, habrá que poner en situación a todos aquellos que no hayan tenido la ocasión de jugar siquiera con algo parecido pues, no en vano, la saga *Armored Core* se remonta a tan sólo cuatro años atrás. En 1997 **From Software** inició la tri-





Por modificar que no quede. En Armored Core 2 hay incluso un editor con el que crear el emblema personal del robot.



Detalles



LA TIENDA
Lugar donde adquirir nuevas piezas con el dinero logrado al completar misiones y al ganar en la Arena.



EL GARAJE
Combinando las piezas disponibles en la tienda y las modificaciones del garaje, se conseguirán más de 10 billones de combinaciones.

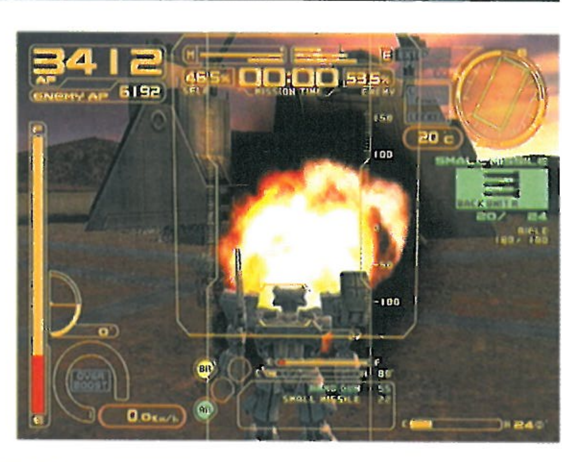


LA CABINA
Desde el garaje se podrán añadir hasta 16 nuevos indicadores en el *display* de la cabina del robot.









Al tiempo que avanza la historia, el jugador debe participar en el modo Arena, donde debe luchar con un total de 49 mechs. El objetivo: llegar al número uno del ranking.



<La complejidad de *Armored Core 2* acabará por tornarse en su mejor virtud>

Un juego con historia

***Armored Core 2* ofrece un modo de juego que evoluciona con cada misión**

El corazón de ***Armored Core 2*** son las misiones que se presentan al jugador de forma continuada. Por cada misión que se completa, el jugador recibe una serie de emolumentos, por lo que éste es libre de elegir qué misión desea completar. Acabarlas con éxito o no, significa que la historia viajará por otros derroteros.



logía que supuso para **PlayStation** la aparición consecutiva de *Armored Core*, *A.C. Project Phantasma* y *A.C. Master of Arena*, este último en 1999. Dentro de la complejidad de la aventura en sí (progresar en ella es sólo posible a base de conseguir experiencia), la forma en que todo se desarrolla es relativamente sencilla. Primero se acepta una de las misiones que las diferentes corporaciones proponen (*Blitz*, *Emeraude* y *Zio Matrix*). En caso de ser completadas con éxito, los emolumentos acordados pasarán a las arcas del jugador y servirán para comprar nuevas piezas o potenciar algunas de las ya instaladas en el *mech*. En caso de fracasar en la misión, los costes de la misma serán descontados del presupuesto disponible, aunque en un futuro cercano se propondrá de nuevo la ejecución de dicha misión. El objetivo final es completar las 36 misiones disponibles con que cuenta el modo Aventura, algo que sólo será posible consiguiendo nuevos fondos y participando en los combates del modo Arena. En dicho modo habrá que enfrentarse, en un recinto acondicionado, a 49 *mechs* (uno por combate), para lograr alcanzar el primer puesto en el *ranking*. Lo más sorprendente de todo es la cantidad de variaciones que se pueden realizar sobre el *mech* del jugador, que han pasado de las 300.000 del primer *Armored Core* para **PlayStation**, a más de diez billones de combinaciones para esta primera entrega de **PlayStation 2**. Por último, no hay que olvidar que *Armored Core* cuenta con modos de juego multijugador, bien a pantalla partida o bien a través del *i-Link* de **PS2**. Un título excelente, aunque acotado a cierto público.



GRÁFICOS 8.4
El entorno gráfico es extremadamente sólido, al tiempo que la fluidez de movimientos es absoluta. Se echa en falta algo más de vida.

JUGABILIDAD 8.1
Empezar a jugar con *Armored Core 2* es algo complicado, aunque una vez familiarizados con él, las posibilidades son infinitas.



AUDIO EFECTOS 8.2 / BANDA SONORA 8.9
Los efectos de sonido, incluyendo las voces, crean una ambientación magnífica. La banda sonora, en plan «máquina» es simplemente sensacional.

DURACIÓN 9.0
Son 36 misiones con un nivel de dificultad progresivo. El modo Arena, además, incrementará notablemente el tiempo de juego.




por <<Dani3po>>

La Liga



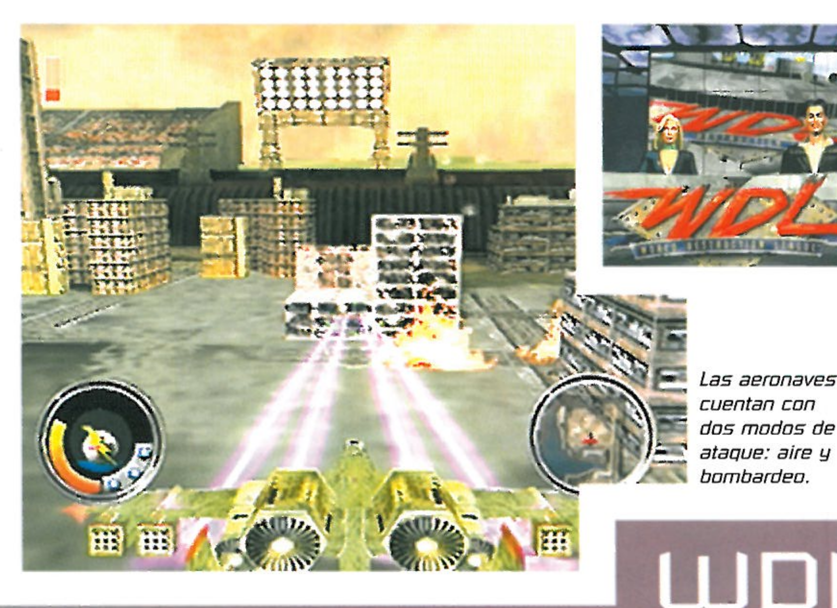
NAVES
Hay varios tipos y muy distintos entre sí. Cada una con su correspondiente tripulación.



ESCENARIOS
Desde **Panamá** a **Nueva York**, pasando por **La Antártida**. El mundo sí es suficiente.



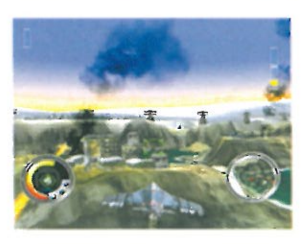








Las aeronaves cuentan con dos modos de ataque: aire y bombardeo.





WDL WARJETZ

¿Es un pájaro? ¿Es un avión? No, es otro juego de 3DO

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: 3DO
- DESARROLLADOR: 3DO
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- FASES: 32
- MODOS DE JUEGO: 2
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 32 KB
- OPCION 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/ 60,04€

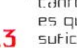
AXDO Inasequible al desaliento y a la lluvia de críticas que suceden a cada uno de sus lanzamientos, los programadores de **3DO** han decidido crear una nueva saga (como si no tuviéramos suficiente con los *Army Men* y los *Might & Magic*) basada en una liga de «deportes» futurista de lo más destructiva. Vamos, el deporte que practicaría **Mad Max**. Si el mes pasado nos llegaba su primera entrega, protagonizada por grandes tanques, la que nos ocupa ahora cede su protagonismo a todo tipo de artilugios voladores, de diseño cuanto menos extraño, y cuyo comportamiento es tan irreal que roza la comicidad más absoluta. Por lo demás, poco más se puede decir de un título donde el planteamiento es el mismo: a lo largo de varios escenarios, o «arenas» de escaso tamaño distribuidas por el mundo, deberemos enfrentarnos a rivales de nuestra misma calaña. Hay varios tipos de eventos: capturar la bandera, defender el territorio, etc. Todos igual de aburridos debido a un desarrollo soso y a un control ridículo. Podría seguir destripando el juego y apenas encontraría aspectos positivos. Lo importante es que se trata de un título sólo recomendable para coleccionistas compulsivos y masoquistas empedernidos.





GRÁFICOS — 5.0
Un apartado que más parece propio de una consola de 32 *bits* que de la todopoderosa PS2. Texturas pobres y unos escenarios sosos y enanos.

JUGABILIDAD — 3.2
El control de las naves es muy sencillo, demasiado, ya que parecen no tener peso ni inercia. Los enfrentamientos aburren.



AUDIO — EFECTOS 4.5 / BANDA SONORA 3.4
La música prácticamente sólo se escucha en los menús, ya que durante las batallas queda eclipsada por los mediocres y repetitivos fx.

DURACIÓN — 4.3
En sí es largo y propone gran cantidad de retos distintos. Lo malo es que no tendrás la paciencia suficiente para descubrirlo.




aDeSe +16
The Bouncer
Sion, a man haunted by a tragic past
Within him lies strength and kindness, but also great sorrow
All this will change when he meets a girl named Dominique
These are the residents of DOG STREET
PlayStation 2
SQUARESOFT
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2000, 2001 Square Co., Ltd. All rights reserved. THE BOUNCER, SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd.

por << R. Dreamer >>

www.gift-game.com

GIFT

Una novedad para el género plataformas de PlayStation 2

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: CRYO-WANADOO
- DESARROLLADOR: EKO SOFTWARE
- DISTRIBUIDOR: CRYO
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: ACCIÓN-PLATAFORMAS
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1
- MUNDOS: 7
- VIDAS: 9 (AL INICIO)
- PODERES: 5
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- MEMORY CARD: 290 KB (MÍNIMO)
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 8.990 Ptas/ 54,03€



Uno de los géneros con más arraigo en consola está un poco olvidado en PlayStation 2. Hasta el momento la oferta se reduce a *Rayman Revolution* y *Pato Donald: Cuac Attack*. El mercado japonés, sin embargo, cuenta con una excelente producción de **Namco**, *Klonoa 2: Lunatea's Veil*. Ahora, desde **Francia** nos llega una incorporación al género de plataformas de la mano de **Cryo** y **Wanadoo**. La verdad, el juego ya vio la luz para **PC** aproximadamente hace un año, pero la compañía **Eko Software** ha desarrollado una entrega para **PlayStation 2** partiendo desde cero. El motor gráfico se ha adaptado perfectamente a las características de la consola. Pero la idea original de **Philippe Ulrich**, uno de los fundadores de **Cryo**, y los diseños de **Régis Loisel**, un afamado dibujante francés de cómic son los que continúan sirviendo de base para **Gift**. El juego nos narra las peripecias de un pequeño ser que nada tiene que ver con otros héroes del mundo del videojuego. Cuando le proponen que se introduzca en la última creación del Valle de los Juegos para rescatar a la princesa **Lolita Globo** se niega en redondo. Pero ante la promesa de que ella será la recompensa, **Gift** vence sus



El juego está repleto de detalles que hacen referencia a juegos, películas, etc. Arriba, la pipa de Sherlock Holmes.

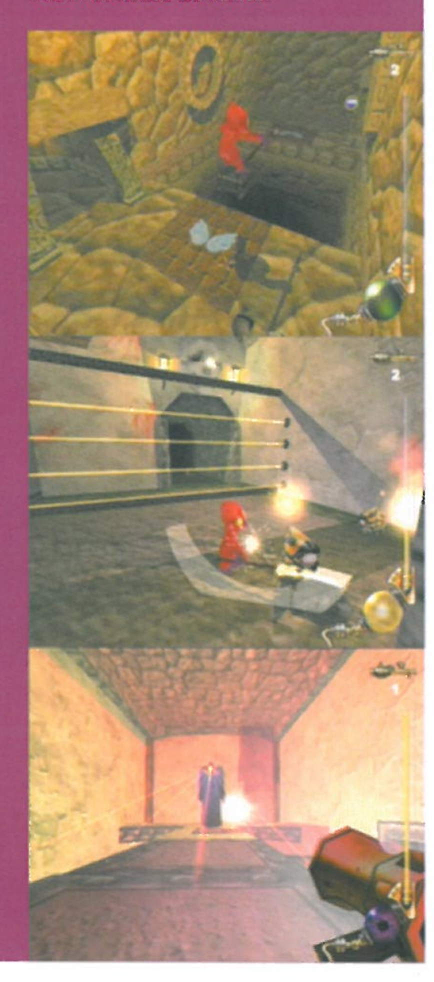
DualShock 2

- [L2] Cámara opcional
- [L1] -
- [R2] Enfocar y apuntar
- [R1] Enfocar
- - / Poder
- Dirección / Tiro Sombra
- - / Acción
- Pausa / Continuar / Salto

Un antihéroe mañoso

A pesar de su torpeza, Gift sabe apañárselas muy bien

A lo largo del juego iremos asistiendo a diferentes tutoriales que nos enseñarán cómo ejecutar las nuevas habilidades del protagonista. Empujar objetos, accionar palancas, activar mecanismos o disparar con el Tiro Sombra. Este último sólo hará blanco sobre la sombra de objetos o enemigos, paralizándolos en el acto durante un breve espacio de tiempo. **Gift** es capaz de realizar hasta nueve acciones diferentes.





Gift no es sólo un juego de plataformas. Será necesario pensar cada paso que damos. Ocultarnos a la sombra de un objeto puede salvarnos la vida.



<*Gift* mezcla la intuición de P. Ulrich, fundador de Cryo y el arte de un genio del cómic, Régis Loisel>

miedos y se lanza a la aventura. Gráficamente, el juego no es nada del otro mundo. Las texturas resultan bastante sencillas y apenas se nota la variedad dentro de un escenario. Sin embargo, resulta curioso el diseño de enemigos y personajes que hacen gala al humor que desprende el título. Algo que se ve reflejado constantemente en las secuencias de vídeo que los creadores han incluido. En lo que se refiere al control del personaje, hay que acostumbrarse. Aunque encontraremos las debidas explicaciones a lo largo de la aventura para aprender a manejar las habilidades y poderes mágicos de **Gift**. En la mayoría de los casos, se ha jugado con la luz y la sombra. Buscar cobijo en la oscuridad, por ejemplo empujando un objeto, para que los seres de la luz no nos hagan daño, o viceversa. Es decir, además de encontrar los típicos elementos de un juego de plataformas, saltar y golpear enemigos, también será necesario resolver complicados *puzzles* si queremos llegar hasta el final y, así, liberar a la bonita princesa de la **Gran Sombra**. ***Gift*** cuenta con un buen argumento y además, está traducido y doblado completamente al castellano. Sin embargo, el apartado gráfico y en ocasiones el sistema de juego, le restan fuerza para convertirse en una estrella de este género.

Intro



LA FACTORÍA
La secuencia introductoria nos muestra cómo el último héroe del Valle de los Juegos ha sido derrotado en la última creación. Nadie se atreve a aventurarse en este juego para rescatar a la princesa **Lolita Globo**, hasta que **Gift** entra en escena.





GRÁFICOS
7.6 Un apartado correcto con interesantes efectos de luces, pero con escenarios muy sosos. Lo mejor, las secuencias de vídeo.



JUGABILIDAD
7.9 El manejo es sencillo, aunque poco fiable en ocasiones. Sin embargo, los *puzzles* nos pondrán en un aprieto, sobre todo en las últimas fases.

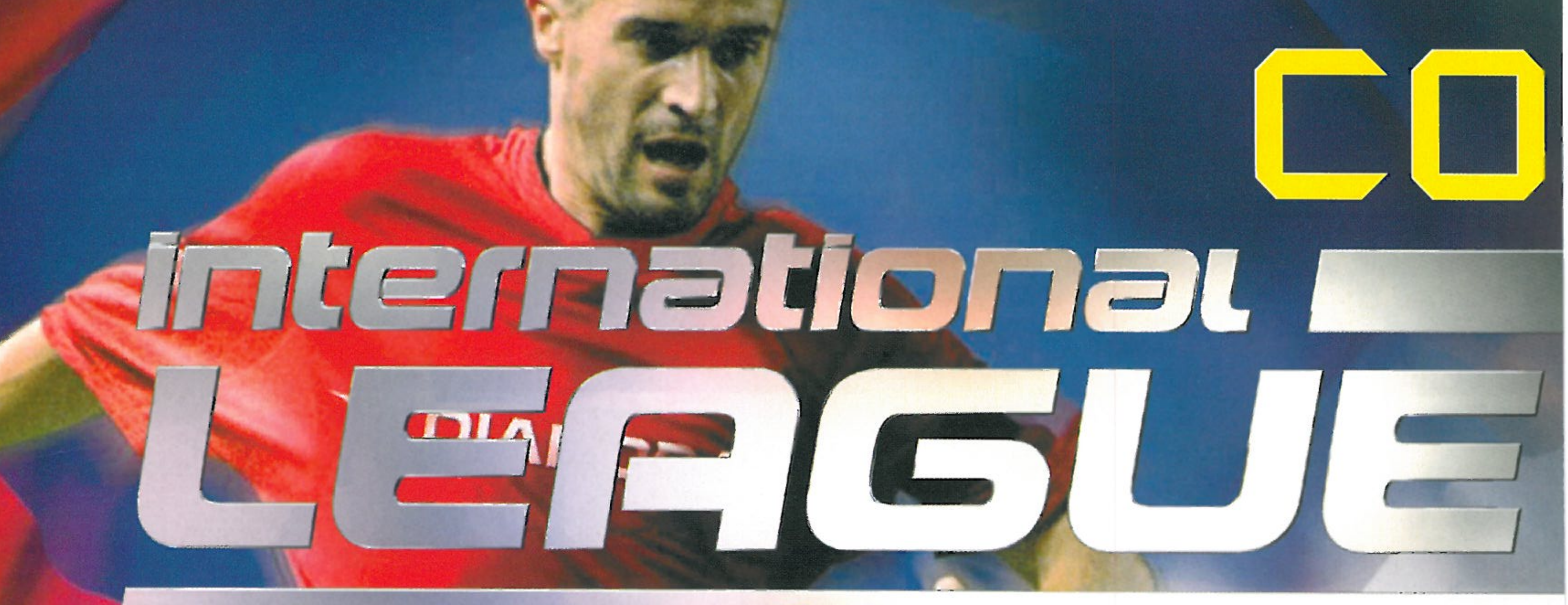


AUDIO
EFECTOS 7.9
BANDA SONORA 7.8
Los efectos de sonido no presentan una gran variedad, pero al menos está doblado al castellano. La música no pasará a la historia de PS2.



DURACIÓN
8.4 Con la constante pérdida de vidas es aconsejable repetir los niveles una vez aprendidos. Adquirir nuevas habilidades tendrá el mismo efecto.




C0
international
LEAGUE
DIADORA
DIADORA
INTERNATIONAL
LEAGUE SOCCER
DIADORA









¡sorteamos!

40

- Juegos promocionales **INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER**
- Training Balls Diadora
- Camisetas Diadora
- Pósters firmados

ACCLAIM España y PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL te ofrecen la oportunidad de conseguir uno de los 40 packs que sorteamos. Recorta el cupón adjunto y envíalo antes del 1 de Septiembre con todos tus datos (no se admiten fotocopias) a la siguiente dirección: PlayStation 2 Revista Oficial, O'Donnell 12, Madrid 28009. No olvides poner en el sobre «Concurso International League Soccer»

CONCURSO «INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER»

Nombre ....

Apellidos ....

Teléfono .... **Edad** ....

Dirección ....

Población .... **Provincia** .... **Código Postal** ....

• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

Extermination

GUIA COMPLETA

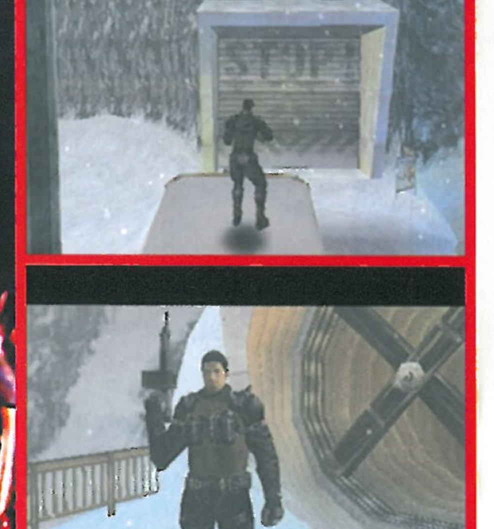
Te ayudamos a completar la primera gran aventura del género del *survival horror* aparecida en PlayStation 2. Conduce a Dennis Riley a descubrir el secreto militar más letal, oculto en una base en el Polo Sur, y sácale de allí con vida.



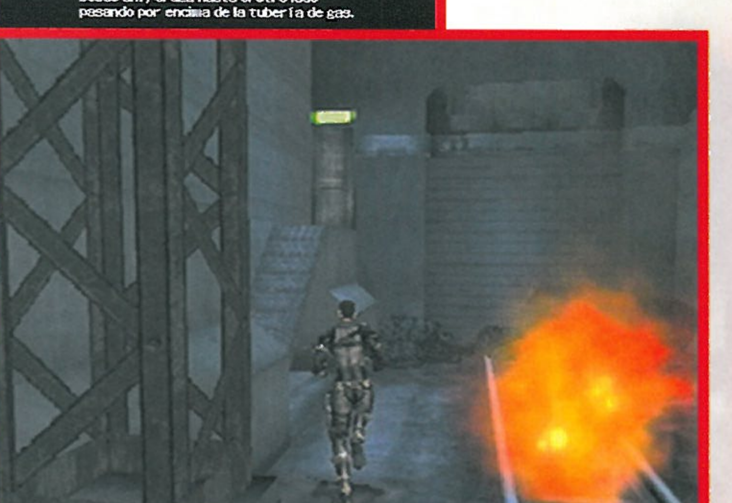
1.- Parte trasera del complejo

Activa el ascensor que está junto a ti; para hacerlo, recoge la **batería de 6 unidades** que está en la caja, junto al ascensor y utilízala con el **panel de control**. Sube en el ascensor y acciónalo con el interruptor. Al llegar abajo, puedes destruir las cajas o directamente subirte en ellas para llegar a lo alto de la pared. Encima de la pared encontrarás una caja que contiene una **unidad de recuperación A**. Baja por la rampa y coge el **mapa** que está a la derecha. Avanza en la dirección contraria en la que estaba el **mapa**. Allí encontrarás un foso donde se halla atrapado un **camión**. Cruza el foso, entra por la puerta metálica y recoge la **unidad de recuperación A**. Sube por la escalera y dispara a los barriles. Detrás de los barriles encontrarás un **cargador del fusil SPR4**. Vuelve a bajar a la zona del camión y sube por la escalera que está junto a la puerta por la que acabas de salir.

A mitad de la escalera encontrarás un **fichero de información**. Sube la escalera y **Roger** te dirá la única forma de llegar hasta donde él se encuentra. Ahora, tendrás que cruzar una estrecha tubería utilizando el *stick* analógico para avanzar lentamente. Cuando llegues al final, sube por la escalera que está a tu derecha y encontrarás la **unidad de recuperación B**. Baja y dirígete donde se encuentra **Roger**, saltando los dos fosos. Después cruza el ventilador cuando veas que las aspas se frenen totalmente.



Desde ahí, cruza hasta el otro lado pasando por encima de la tubería de gas.



2.- Sección B

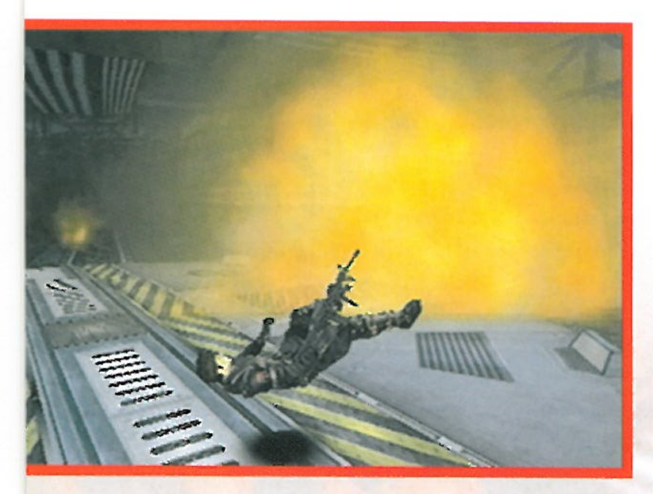
En lugar de hacer lo que te indica Roger, entra en la habitación en la que está él. Dentro encontrarás un mapa en la pared, un fichero junto a la puerta y otro fichero cerca de Roger. En la pared opuesta a la puerta encontrarás un conducto de ventilación que deberás cruzar hasta encontrar una unidad de recuperación A. Vuelve atrás y abandona la habitación. A continuación, ve hacia la zona en llamas y sube sobre el tren descarrilado. Desde allí, salta hasta la pequeña pasarela que llega hasta el final del pasillo y recoge una unidad de recuperación A. Avanza por ella destruyendo con el machete los cables que verás pegados a la pared. Al llegar al final encontrarás una puerta. Intenta abrirla (está cerrada) y vuelve a la habitación donde está Roger. En la parte inferior del pasillo encontrarás un fichero. Habla con Roger y abrirá la puerta del pasillo. Seguidamente, sal de allí y entra en la habitación contigua para salvar la partida. Vuelve al final del pasillo y cruza la puerta.

3.- Sección A

Baja las escaleras y recoge un fichero que hay sobre la pasarela. Da la vuelta y cruza la puerta metálica. Gira a la derecha y sube por las cajas hasta encontrar una unidad de recuperación A. Avanza por la pequeña pasarela hasta encontrar un fichero junto a un cadáver. Baja por la escalera, que está junto al cadáver, sube al borde que está justo delante y encontrarás un cargador del SPR4. Déjate caer al agua y recoge la inyección reanimadora tipo A. Ahora ve hacia la puerta cerrada con un candado (Control Área) y recoge un fichero que encontrarás al lado de un cadáver. Rompe el candado y cruza la puerta. Recoge la unidad de recuperación A y sube las escaleras. Activa el interruptor, sal de la habitación y ve hacia la zona donde estaba el vagón. En la continuación de la vía, donde antes se encontraba el tren, hay un pequeño agujero (como un conducto de ventilación), que contiene una unidad de recuperación A, un cargador del SPR4 y una vacuna MTS. Sal del conducto, sube al tren recién desplazado y salta hasta las cajas para acceder al conducto de ventilación de la parte superior de la sala del transformador. Entra por él y activa el interruptor para activar el transformador. Recoge los ficheros y destruye las cajas que bloquean la salida para volver a la zona del tren. Las cajas que rodean la sala del transformador contienen una unidad de recuperación A. Recoge el fichero sumergido en el charco y vuelve por las escaleras hasta el pasillo y, de allí, hasta la zona donde se encuentra Roger.







4.- Sección C

Al llegar donde está Roger, le veremos intentando liquidar a un grupo de *Hidras*, pues le están rodeando. No intentes eliminarlas desde lejos, acércate. Tras la secuencia, recoge el cargador del SPR4 y dirígete hacia la zona que antes era inaccesible, ya que ahora el puente levadizo se encuentra transitable. Entra en la primera habitación de la izquierda: unidad de cuidados intensivos. En ella podrás inocularte las vacunas MTS, salvar la partida y recargar la batería. Recoge el fichero y cruza la otra puerta que hay en la habitación. Dentro encontrarás una vacuna MTS, un fichero y un depósito de munición. Sal de ahí y entra en el conducto de ventilación del suelo. Al salir del conducto, coge la vacuna MTS que se halla a tu izquierda y el fichero de la pared. Sube por la escalera, situada a la izquierda, y arranca el mapa de la pared. Baja la escalera y, justo delante, encontrarás un interruptor. Púlsalo y sube de nuevo por la escalera, o avanza por el recoveco de la izquierda, ya que de lo contrario podrías morir aplastado. Avanza por el hueco de la pared que ha provocado el tren y rompe una caja de madera que está al fondo. De este modo, conseguirás una unidad de recuperación A. Sube a la plataforma y busca entre las cajas metálicas el primer collarín (chapa de identificación militar). Avanza hasta la puerta y utiliza las seis unidades de batería para abrirla.

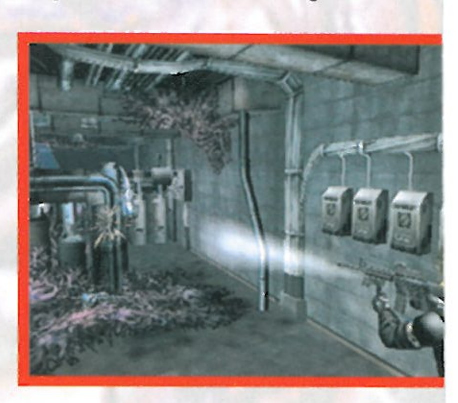


5.- Almacén Subterráneo / Laboratorio LV1

Dirígete hacia la entrada del laboratorio (LV1 Lab) y apunta el código que la mujer marca en el cristal (51204791). Coge un fichero que hay junto a la puerta, destruye alguna que otra caja para encontrar otro fichero y entra por la puerta que está a la derecha del laboratorio. Coge el mapa, recoge otro fichero y utiliza el interruptor para activar la cinta transportadora. Sal de la habitación y destruye todas las cajas para encontrar dos unidades de recuperación A. Sube por la escalera del centro de la habitación para encontrar una unidad de recuperación B. Junto a la puerta encontrarás una especie de jaula que contiene dos *items*. Para entrar en ella puedes hacer dos cosas, bien disparar al candado desde un ángulo óptimo o bien, entrar desde arriba. Si quieres entrar desde arriba, eleva la plataforma (un interruptor ubicado a la izquierda de la entrada) y, después, eleva la plataforma del toro (una especie de grúa que está al lado izquierdo del laboratorio) y sube por ella. Salta desde la plataforma recién elevada (en la parte superior de la sala) y llega hasta la zona donde hay una puerta (por ahora cerrada). Pulsa X y te agarrarás a la barra que hay junto al techo. De tal modo, te deslizarás por ella hasta colocarte sobre la jaula, donde deberás dejarte caer y recoger los *items* (una vacuna MTS y un cargador del SPR4). Sube por la cinta transportadora, recoge el fichero que está junto al ascensor y entra por la puerta que está a tu derecha. Recoge un fichero y la munición de escopeta que se ocultan dentro de las cajas y avanza hasta la siguiente sala. Esta nueva zona está casi a oscuras, así que no tendrás más remedio que utilizar la linterna del fusil para avanzar y así eliminar a las *Hidras* que encontrarás a tu paso. Al entrar encontrarás, a tu izquierda, un fichero y, más adelante, una vacuna MTS dentro de una caja. Antes de llegar al final de esta sala hallarás una escalera, aunque no será necesario subir por ella, ya que conduce a una puerta que aún no podrás abrir. Al salir de la zona oscura salta el foso, recoge un fichero y entra en la siguiente puerta, hacia la Torre de Control.

6.- Torre de Control

Avanza hacia la izquierda, recogiendo una unidad de recuperación A y, más cerca de la tubería, un cargador del SPR4. Cruza al otro lado de la sala pasando lentamente sobre la tubería. Rompe las cajas, coge la vacuna MTS y entra en la pequeña cabina. Recoge el fichero y la inyección reanimadora tipo A y activa el interruptor. Introduce la clave que te dieron (51204791) para activar el ascensor que allí se encuentra. Cerca de la cabina encontrarás un fichero y un collarín. Ahora puedes volver al otro lado de la sala por dos sitios diferentes: a través de la tubería o utilizando la espaldera (pero antes de volver, recoge la vacuna MTS). Desde ahí puedes saltar a la plataforma que está suspendida en el aire para recoger otro fichero y, después, dejarte caer desde dicha plataforma hasta llegar a los pequeños salientes que hay en el centro de la sala. Desde ese saliente puedes saltar al siguiente para recoger una vacuna MTS. Vuelve sobre tus pasos hasta la zona oscura, ya que el foso que saltaste antes podrás, ahora, sortearlo subiendo por la escalera y colgárte de la barra hasta llegar

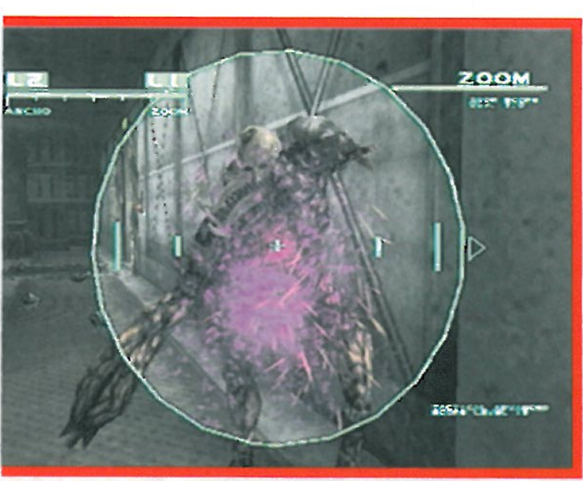


al otro lado. Cruza de nuevo la zona oscura, hasta llegar al almacén subterráneo.

7.- Almacén Subterráneo / Laboratorio LV1

Ahora la puerta del **laboratorio** está abierta, así que baja y entra por ella. Además de recoger **munición de escopeta**, ***zoom* para el fusil** y **ampliación de escopeta** para el fusil, Cindy te dará la **tarjeta Alpha**. Con dicha tarjeta puedes volver a la zona oscura y subir por la escalera, ya que podremos entrar en una habitación en la que hay **inyección reanimadora tipo B** y **munición**





de escopeta. Vuelve al **almacén subterráneo** y utiliza la **tarjeta Alpha** en el panel de control del ascensor. Ahora tendrás que enfrentarte a un **humano mutante**, al que deberás eliminar. Para deshacerte de él, lo mejor es que te muevas continuamente, te coloques a una distancia prudente y, haciendo uso del recién recogido ***zoom***, dispararle en el núcleo de energía. Cuando le hayas eliminado, recoge el **collarín** y acciona el ascensor desde dentro, utilizando el **interruptor**.

8.- Parte delantera del complejo

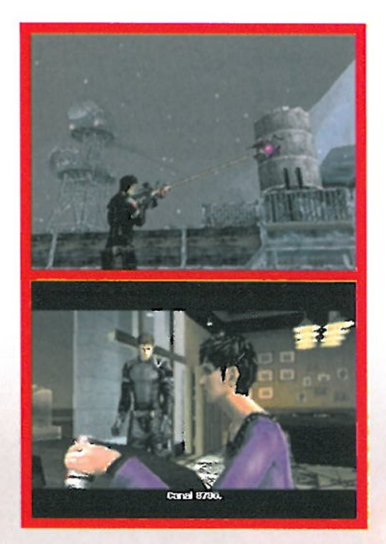
Sal del ascensor y recoge una **unidad de recuperación A** que se halla en una caja. Cruza la única puerta accesible para encontrarte con **Travis**, el periodista. En esta sala podrás recargar completamente tu munición y salvar la partida. Después de hablar con **Travis**, recoge el **fichero** y acciona el **interruptor** que abre el portón hacia el exterior. Sal, ve hacia la derecha y recoge el **mapa** que verás en una pared (junto a una escalera que aún no deberás subir). Avanza hasta encontrar la única puerta accesible y entra por ella; ahora estarás en la **caseta de herramientas**. Coge el **chaquetón polar**, la **palanca** que hay en una caja y el **fichero**. Recarga la **batería** si lo deseas, pero no entres aún en el agujero al que accederás usando la palanca. Sal de la **caseta** y sube por la escalera que estaba junto al **mapa**. Arriba encontrarás el **collarín número 12**. Avanza por el puente hasta llegar junto a un cadáver. Recoge el **fichero** que hay en el suelo y utiliza **cuatro unidades de batería** con el **detonador**. Vuelve rápidamente a la escalera y baja por ella antes de que ocurra la explosión. Tras la explosión, vuelve a subir por la escalera y, esta vez, dirígete hacia la derecha, hacia una construcción de forma esférica. Allí encontrarás una escalera; si bajas por ella hallarás un **tanque Napalm** y una **inyección reanimadora tipo B**. Desactiva las ametralladoras, sube de nuevo por las escaleras y ve hacia el lugar donde encontraste el detonador; ahora podrás utilizar la torre caída como puente para cruzar al otro lado. Cruza y avanza hacia la izquierda, donde encontrarás la **unidad lanzallamas** y un **tanque Napalm**. Ahora ve hacia la zona de la derecha para encontrarte con dos ***Predators***, a los que te resultará más facil esquivar que eliminar. Corre hacia la parte trasera del **vehículo**, que hay en la nieve, para recoger **la primera parte del ultralanzador**. Las cajas cercanas al **vehículo** contienen una **vacuna MTS** y un **fichero**. Sube las escaleras que hay en una esquina y, una vez arriba, utiliza otra escalera para llegar hasta la parte superior. Desactiva la **trampa explosiva** con el machete y sube por la escalera. Salta hasta la siguiente plataforma y baja las dos escaleras que encontrarás. Abajo verás una ametralladora, una puerta bloqueada por un cadáver y otra puerta, que deberás cruzar. En esta nueva habitación, recoge los dos **ficheros** y utiliza la **palanca** para abrir la trampilla y, así, poder acceder a una nueva zona.

9.- Planta subterránea de filtración

Ignora la puerta que tienes delante y ve hacia el otro lado de la zona por abajo (desactivando las **trampas**) o por arriba (cruzando el pequeño borde). Recoge el **collarín nº 11** que se halla junto a la escalera y, después, sube por ella. Tras la secuencia, coge el **mapa** de la pared y elimina al **humano mutante** desde esa posición. Agárrate a las dos series de **espalderas** y avanza por ellas hasta la plataforma que tiene una especie de **válvula/llave de paso**. Tras la secuencia, recoge el **fichero** y acciona la **llave de paso**. Vuelve con la ayuda de las espalderas hasta la zona por donde accediste a la **planta de filtración** y entra por la puerta que antes estaba cerrada. Baja las escaleras para recoger un **cargador de rifle SPR4**. Sal de allí y sube las escaleras hasta un nivel superior, donde encontrarás una **unidad de recuperación A**. Sube por la única escalera que encontrarás para llegar a la **parte frontal del complejo (Ala B)**. Abre la verja y recoge el **fichero**. Después, un **humano mutante** te atacará, acaba con él para poder acceder al **interruptor** que activa el **aspersor del techo** (así eliminarás alguno de los focos del incendio y tener acceso a la otra mitad de la sala). Sube la escalera que está junto al **vehículo** y utiliza la **espaldera** para llegar al otro lado, donde nos espera un **misil del ultralanzador**. Desde esa posición podrás eliminar a otro **humano mutante** para, después, bajar de nuevo al suelo de la sala. Junto al **vehículo** podrás encontrar un **fichero**. Encuentra un segundo **interruptor** y actívalo para elevar el camión que te bloquea el paso. Pasa por debajo del camión, recoge la **unidad de recuperación A** y llega hasta la escalera que te devolverá a la **planta subterránea de filtración**. Baja las escaleras, sube por los escalones y salta el pequeño foso. Sube a las espalderas y avanza hasta el final (no hasta donde está la escalera), después salta a las escaleras y dispara a la ametralladora mutante. Recoge la **munición de escopeta**, la **unidad de recuperación B** y coge un **misil del ultralanzador** que está al final de la plataforma. Vuelve sobre tus pasos hasta llegar a la zona donde se une la espaldera con una escalera, a la cual accederás saltando desde la posición más cercana a esta. Una vez en la







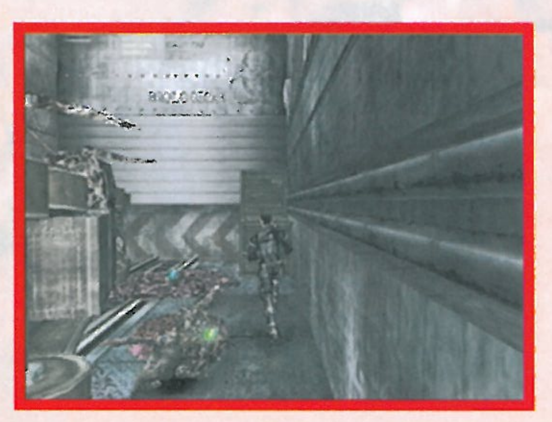
escalera, baja ligeramente para acceder a una nueva espaldera y, de ahí, a una plataforma con escalera. Sube esa escalera y la siguiente para llegar al **Ala B**.

10.- Ala B

Ignora la puerta que está a tu izquierda y sube por las escaleras. Desactiva la **trampa** y coge el **fichero**. Entra por la primera puerta que te encuentres para reunirte con alguno de tus compañeros. Estás en la **enfermería** donde podrás recoger **3 ficheros**, una **unidad de recuperación A** y **recargar tu munición** y tu **batería**, salvar la partida y administrarte una **vacuna MTS**. Sal de la **enfermería**, recoge el **fichero** que tienes delante y ve hacia la **sala de billares/bar**. Habla con la chica que está sentada en la barra (**Sonia**) y sal de la **zona residencial** hacia las escaleras (donde desactivaste la **trampa**). Sube hasta la última puerta y sal por ella. Métete por el pequeño hueco que hay a la izquierda de las escaleras. Allí tendrás que desactivar un par de **trampas** y romper un par de cajas para recoger **munición de escopeta**, un **tanque Napalm**, un **cargador del SPR4** y el **collarín nº 9.** Vuelve y sube esta vez las escaleras. Ayuda a tus compañeros a eliminar al humano mutante y observa la secuencia. El comandante **Madigan** te dará el **radar de collarines** y aparecerás de nuevo en la **zona residencial**. Entra de nuevo al **Bar** y habla con **Sonia**, que te dará la **llave del vehículo** estacionado en la **parte frontal del complejo/ala B**. Sal de la **zona residencial**, baja todas las escaleras y sal por la puerta que ignoraste antes. Utiliza la llave en la parte trasera del vehículo para poder acceder a una **vacuna MTS**, una **unidad de recuperación B**, y ampliar la capacidad de tu **batería** en **12 unidades**. Sal de esa sala por donde has entrado, y baja por la trampilla que lleva a la **planta subterránea de filtración**. Al bajar por las escaleras, avanza por el pasillo de la derecha, desactiva la **trampa**, coge el **fichero** y abre la puerta utilizando **16 unidades de la batería**.

11.- Sección D

Desactiva la **trampa** y activa el ascensor. Cuidado con los **perros**, la mejor manera de eliminarlos es desde una zona alta. Avanza hasta la **ametralladora**, desactívala, recoge un **fichero** y sube las escaleras. Coge una **unidad de recuperación A** y el **collarín nº 6**, que encontrarás al otro lado del vagón. Sube los escalones y cruza la puerta para llegar al **área de información**. Destruye las extrañas formas que hay pegadas en el suelo disparando a su núcleo. Recoge un **fichero** en el nivel superior, destruye las cajas para poder llegar al otro lado de las cajas metálicas y llévate el **collarín nº 7**. Avanza por el pasillo que tiene una especie de red y que deberás romper con el machete. Recoge una **vacuna MTS** que encontrarás en una caja y entra por la puerta que está junto a ella. Aquí hallarás la **unidad de intercepción** (permite apuntar automáticamente a los objetivos en primera persona) y un conducto de ventilación que conecta con la parte superior del area de información (y contiene un tanque Napalm). Destruye la siguiente red para llegar al laboratorio de nivel 2 y coge el **collarín nº 10**. Vuelve a la zona principal (donde pone ***Information Area***) y sube las escaleras. Rompe el candado que hay en la puerta que encontrarás a tu derecha (pero no entres por ella) y vuelve al otro lado para entrar por el conducto de ventilación. Avanza por el conducto, recogiendo el **collarín nº 13** y un **tanque Napalm**, hasta llegar a una nueva sala. Recoge el **misil del ultralanzador** y entra por otro conducto que hay en la sala y te conducirá a una habitación con dos cadáveres. Recoge el **collarín nº 3**, un **fichero** y la **lámina de metal 2**. Tras la secuencia, vuelve atrás por los conductos de ventilación y cruza la puerta del nivel superior del **área de información** que abriste.



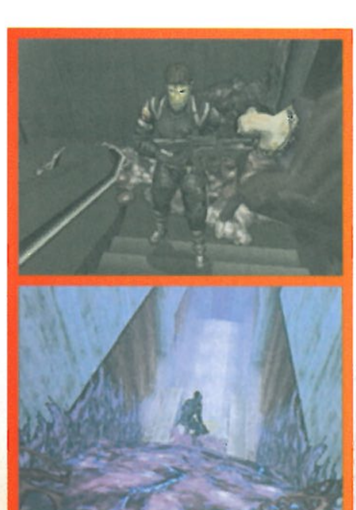
12.- Almacén subterráneo/LV1 Lab

Encontrarás dos nuevos enemigos en el almacén, una especie de **humanos mutantes armados**. La mejor forma de eliminarlos es disparando a su núcleo desde un nivel superior. Elimínalos y baja a la zona donde estaba el **interruptor** de la plataforma, donde encontrarás a **Gary**. Él te dará la **lámina de metal 1** y **Cindy** te abrirá la puerta del ascensor del **laboratorio del nivel 1**. Utiliza dicho ascensor. Nada más salir, métete en la primera puerta que está a tu derecha, donde encontrarás dos **ficheros**, un **mapa** y un **terminal** para salvar la partida. Sal de esta habitación y entra en la puerta que tienes justo delante. En la sala que está más a la derecha podrás inyectarte una **vacuna MTS**. Dentro de esta zona tienes una sala con un **cargador de batería** y un **fichero**. Sal de esta nueva sala y entra en la siguiente, en la puerta que está junto a un cadáver, para eliminar el **replicador de *Hidras*** y activar el **interruptor**. Ahora, la puerta que está frente al ascensor estará abierta. Entra por ella, desactiva las **ametralladoras** que encontrarás e introdúcete en el conducto de ventilación que hay junto a las llamas, pues dentro encontrarás una **unidad de recuperación A**. Sal del conducto, desactiva las **ametralladoras** y











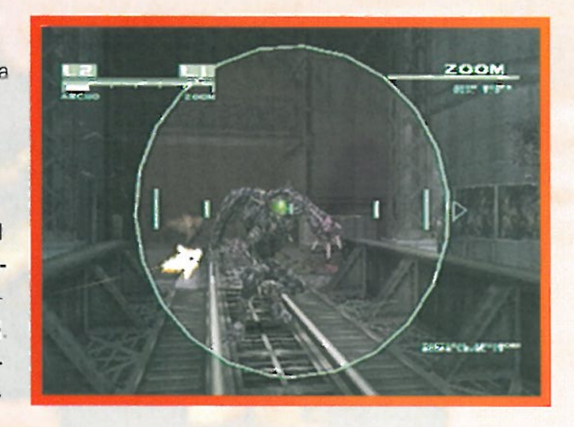
destruye el **núcleo** del ser que hay en el suelo. Sal por la puerta y recoge la **vacuna MTS** y la **unidad de recuperación A**. Elimina o esquiva al **humano mutante** y sube las escaleras hasta llegar a la habitación que contiene el primer **detonador**. Recoge el **fichero** y activa el **detonador**. Vuelve sobre tus pasos para salir del **laboratorio del nivel 1** y llega hasta el **almacén subterráneo**. Una vez allí, sube al nivel superior y entra por la puerta que está justo encima de donde estaba **Gary** para llegar al **área de información**. Avanza por el pasillo donde estaban las dos **redes** que lo bloquean y después entra en el **laboratorio del nivel 2**.

13.- Laboratorio del Nivel 2

Utiliza el ascensor que hay dentro del **laboratorio**. La zona en la que te encuentras ahora está casi a oscuras, así que tendrás que hacer uso de la **linterna del fusil**. Entra en la habitación que tienes a tu derecha, que contiene un **mapa**, un **fichero** y un **terminal** para salvar la partida. Sal de allí y entra por la puerta que tienes delante. Elimina el **replicador de *Hidras*** que hay en esta sala y destruye las cajas para recoger un **cargador de SPR4**, un **fichero** y la **unidad de visión nocturna para el fusil** (primera persona). Pulsa el **interruptor** que encontrarás en una especie de **terminal** y abre la puerta que está a tu derecha. De allí saldrá un **humano mutante**; deshazte de él y entra en esa sala, en la que encontrarás de nuevo a **Travis**. Coge el **fichero** y sal de la habitación. Vuelve junto al ascensor y avanza por el pasillo que está frente a él. Desactiva la **trampa**, recoge el **fichero** y entra por la puerta. En este nuevo pasillo no tendrás más remedio que subirte a la caja que hay a la izquierda y, de ahí, pasar por encima del **agua electrificada** agarrado a la **malla del techo**. Pasa a la siguiente habitación, elimina al **humano mutante** y entra en la habitación del **detonador** subiendo por las escaleras. Una vez dentro, **recarga tu batería**, coge un **fichero** y activa el **detonador**. Antes de salir de esta sala, entra por el conducto de ventilación, que verás frente a la puerta, y conseguirás **munición de escopeta** (la salida del conducto te dejará fuera de la sala del **detonador**, junto a una escalera de bajada). Salta del conducto a la escalera y baja por ella para recoger **munición de escopeta**, una **inyección reanimadora tipo A**, un **tanque Napalm** y un **fichero**. Vuelve a subir y agárrate a la tubería de arriba, para desplazarte por ella hasta llegar al suelo sin tener que pasar por el conducto. Sal de allí y cruza de nuevo el pasillo en forma de «L» con agua electrificada (ahora no lo está). Vuelve hasta el ascensor del **Laboratorio del nivel 2** y sal al **área de información**. Tu objetivo ahora es llegar al **área residencial**; ayúdate de los **mapas** recogidos.

14.- Ala B

Una vez llegues al **área residencial** sube las escaleras que conducen al **bar** y encontrarás el cadáver de **Sonia** y la **tarjeta *Beta*** junto a ella. Entra en la **enfermería**, habla con **Cindy**, recupera energía y salva tu partida. Vuelve al **almacén subterráneo** y utiliza el ascensor para volver a la **parte frontal del complejo** (la zona al aire libre). Entra de nuevo en la **caseta de herramientas** (donde cogiste el **chaquetón polar**) y entra por el agujero que hay al fondo de la habitación. Baja por la escalera, destruye la **red** con el machete, baja la rampa y desactiva la **trampa** que te espera abajo. Utiliza la **tarjeta *Beta*** para abrir la puerta (ahora estás en la plataforma de la **planta de filtración** donde el **humano mutante** abrió las compuertas de agua). Recoge la **munición de escopeta**, amplía la **capacidad de tu batería a 24 unidades** y coge la **parte B del ultralanzador**. Vuelve atrás por el conducto de ventilación (es muy imposible subir por la rampa) y, de ahí, al **almacén subterráneo**.



15.- Túnel Subterráneo

Sal por la puerta doble, por la que llegaste por primera vez al **almacén subterráneo**, hacia la zona en la que tiene lugar el descarrilamiento de un vagón casi al comienzo de la aventura. Ahora te encontrarás con tres **humanos mutantes armados**. Pasa por la puerta que el vagón rompió, ve a la parte derecha del cruce y entra por la primera puerta que te encuentres (si no lo has hecho antes, tendrás que romper el candado de la puerta). Ahora te encuentras en la **Unidad de**





Cuidados Intensivos. Sal de esta sala por la otra puerta, hacia la zona donde fue atacado **Roger**. Cruza el puente levadizo hasta el otro lado, eliminando o esquivando a otros tres **humanos mutantes armados**, y avanza hasta el final del pasillo hasta cruzar la puerta que conduce a la **sección A**. Baja por las escaleras y recoge un fichero que hay junto al tren y una **unidad de recuperación A**. A continuación, sube a la pasarela y salta al otro lado para enfrentarte a uno de los grandes enemigos del juego, una especie de **tentáculo gigante**. Para acabar con él, lo primero que deberás hacer es recoger y equipar la **unidad lanzagranadas** y esquivar sus ataques. Al mismo tiempo, elimina a las ***Hidras*** que te atormentan y a los molestos seres que hay pegados al suelo. Después, sigue esquivando sus golpes y dispara a su núcleo, que se hará visible durante unos segundos entre ataque y ataque. Otro de los ataques que deberás tener en cuenta es el que hace girando el tentáculo por toda la superficie, ya que sólo podrás esquivarlo colocándote en la pared, junto a su **núcleo** (lado donde terminará el ataque). Después de unos 10 minutos de batalla, habrás acabado con él, abriéndote paso a la **sala de seguridad**. Antes de entrar en dicha sala, sube por las cajas para recoger un **tanque Napalm**. Baja de nuevo y entra en la **sala de seguridad** (utilizando la **tarjeta *Beta***). Allí encontrarás la **llave del tren**, un **fichero**, un **mapa** y un **terminal** para salvar tu partida. Sal de la sala y utiliza la **llave del tren** en el **panel de control** de la locomotora que tienes delante.

16.- Central eléctrica

Tras de la secuencia, recoge un **fichero** y sube por las cajas al nivel superior. Desactiva la **ametralladora automática** y recoge las **púas de bota** que están en una caja junto a la **ametralladora**. Antes de encaminarte hacia la **pared de hielo,** eecoge un **fichero** que hay junto a los barriles. Te encontrarás con uno de tus compañeros. Tras la secuencia, no olvides el **collarín nº 2** y agárrate a la **pared de hielo** desde la zona ligéramente rallada. En la pequeña caverna que encontrarás en tu camino hacia la cima, encontrarás un **misil de ultralanzador**. Si decides cogerlo tendrás que salir de la caverna lo más lentamente posible, para que **Dennis** se agarre de nuevo al borde y, de ahí, poder pasar al sendero que conduce a la cima. Arriba, el **comandante Madigan** te dará la parte **Auto para el SPR4** (para poder disparar a ráfagas), y de dirá que tienes que ir hasta el **avión** a por los **explosivos de Gary**. Recoge una **inyección reanimadora tipo A** que está junto al ascensor estropeado, un **fichero** junto al ascensor bueno, y una **unidad de recuperación A** del saliente. Avanza hacia el **avión estrellado** desactivando las **ametralladoras** y recogiendo **dos tanques Napalm** y una **unidad de recuperación A** que se ocultan dentro de una de las cajas. A tu derecha verás una rampa que oculta un par de ***items***, aunque si decides bajar por ella tendrás que volver a subir por la **pared de hielo**. Avanza hacia el avión y esquiva o destruye, a dos ***predators*** que estarán esperándote. Baja por la rampa hasta el interior del **avión** y elimina a los dos **humanos mutantes armados** (uno en la parte inferior y otro en la superior). Antes de intentarlo, recoge un **fichero**, **munición de escopeta** y entra lo más rápido que puedas a una pequeña sala que hallarás en la pared izquierda del estrecho pasillo central. En esta habitación podrás **recargar tu batería** y **salvar la partida**. Sal de la habitación y sube por las cajas que verás a tu izquierda. En la zona superior tienes una **unidad de recuperación A**. Pasa al otro lado de la zona superior, recoge los **explosivos de Gary** y recarga la **munición del SPR4**. Para salir del avión tendrás que subirte en las cajas que cuelgan del techo y saltar entre ellas hasta salir al exterior. Sal del avión, dirígete hacia el ascensor que está junto a la posición donde se encontraba el **Comandante Madigan** y utilízalo para llegar hasta la parte superior de la **central**, donde te espera otro de los «jefazos», tu amigo **Roger**. Tras la secuencia, muévete continuamente por la plataforma circular para esquivar los misiles de



Roger y dispara tras sus ataques a uno de sus múltiples núcleos hasta eliminarle. En las cajas que están a tu derecha encontrarás una **unidad de recuperación B**. Cuando **Roger** haya muerto, recoge su **collarín**, **el nº 14**, y su **machete**. Acércate al borde de la plataforma donde se encuentra el **comandante** y él extenderá un puente para que pases. Tras la secuencia, recoge el **collarín del comandante Madigan**, **el nº 15**, el **fichero** y la **unidad de recuperación A** antes de pulsar el **interruptor** del panel de control para activar el ascensor. Después, automáticamente, cogerás el **disco**. Lo único que te queda por hacer es cojer el **arnés de polea** y usarlo en la plataforma preparada.

17.- Parte trasera del complejo

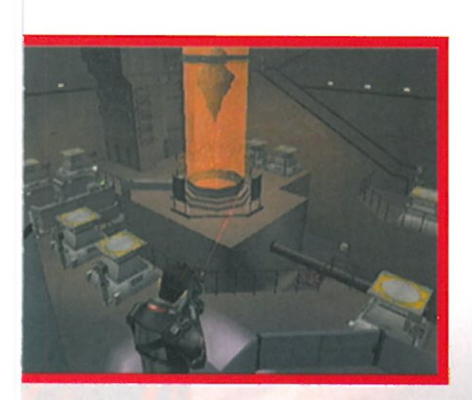
Aparecerás de nuevo en la zona del principio, donde tendrás que saltar los fosos hasta llegar al **ventilador** para introducirte en el **complejo**. Al llegar te encontrarás con unos cuantos de **humanos mutantes armados**; lo mejor es que avances hasta la segunda puerta a la derecha y









entres para **salvar la partida** y **recuperar tu munición**. Encamina tus pasos hacia el **almacén subterráneo**. Una vez allí, entra por la puerta del nivel superior para llegar al **área de información** y, de allí, a la salida que te llevará a la **planta subterránea de filtración**. Avanza hasta la pequeña plataforma que está al final del pasillo, para utilizar el **arnés de polea** y acceder a una nueva habitación. En ella podrás adquirir **munición de escopeta**, una **unidad de recuperación A** y una **ampliación del lanzagranadas para disparar a ráfaga**. Ahora aparecerás en la primera puerta que cruzaste para llegar a la **planta subterránea de filtración**. Ayúdate con los **mapas** para llegar hasta el **área residencial**, más exactamente hasta la **enfermería**. Observa la secuencia y sube al piso superior, a la azotea, y en lugar de subir la escalera, súbete a la especie de jaula que tienes a tu derecha. Después deslízate hacia la izquierda por una pequeña plataforma hasta pasar al agujero que verás en la valla. Sube la escalera, coge una **inyección reanimadora tipo A** y utiliza el **arnés de polea** para llegar a una plataforma donde cogerás **dos misiles de ultralanzador** y una **inyección reanimadora tipo B**. Déjate caer y vuelve hasta la **zona residencial** y, de ahí, al **almacén subterráneo**, a la puerta de la **zona oscura**. Tu objetivo: la torre de control.

18.– Zona de máxima seguridad

Avanza por la **zona oscura** hasta llegar al final, salta el foso y entra por la puerta de la **torre de control**. Esquiva a todos los enemigos y déjate caer en el hueco central para salir por la puerta al **muelle de carga**. Delante tienes un bloque de agua que te impide el paso; para destruirlo, activa el **interruptor** de la derecha y avanza por el bloque hasta llegar a tocar la **tubería quebrada**. Utiliza tu machete para destruir la tubería, congelar el bloque y hazcerlo pedazos de un solo golpe. Recoge la **munición de escopeta** que hay junto a la escalera y sube por ella. Ve en la dirección de las redes (destruyéndolas) y utiliza la **batería de 24 unidades** para abrir la puerta que está al final del pasillo, y recoger una **unidad de recuperación B**. Recorre el pasillo en dirección contraria y entra por la puerta del final. Coge el **mapa**, los dos **ficheros**, baja las escaleras y entra en la siguiente habitación; aquí encontrarás un **mapa**, un **depósito de munición**, un **cargador de baterías**, un **sistema de vacunación** y un **terminal** para salvar la partida. Sal, sube las escaleras y cruza la puerta que está a tu izquierda. Baja las escaleras mecánicas y sube la escalera que hay en una esquina. De ahí, salta a una barra que hay en el techo y desplázate hasta llegar a una plataforma con una **vacuna MTS**. Déjate caer y recoge un **fichero** que hay junto al tanque que contiene **Origen**. Coge la **inyección reanimadora A** y la **unidad de recuperación A** y sube finalmente a la cabina donde tendrás que activar el **interruptor**. Sal de la cabina, recoge una **unidad de recuperación A**, sube por la escalera que hay junto a **Origen** y déjate caer hacia la izquierda para coger una **unidad de recuperación B** antes de subir la escalera. Utiliza el techo de los tanques para coger un **misil del ultralanzador**. Sube las escaleras mecánicas, recoge la **munición de escopeta** y el **cargador del SPR4** y sal de la sala de **Origen**. Vuelve a la sala donde utilizaste las **24 unidades de la batería** para recoger la **última parte del ultralanzador** y regresa a la **torre de control**.

19.– Puerto Militar Secreto

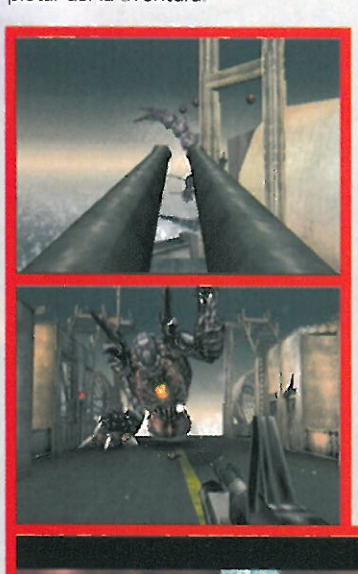
Vuelve al **almacén subterráneo**. Entra en la habitación que está a la derecha de la entrada al **laboratorio de nivel 1** y abre la puerta que está al final de la habitación (que conduce al **puerto militar secreto)**. Desde tu posición, baja a la parte inferior o utiliza el **arnés de polea** para llegar abajo desde la otra parte de la sala. Baja y deshazte de todos los enemigos para recoger **tres ficheros**, un **misil de ultralanzador**, **tres unidades de recuperación B**, **dos cargadores de SPR4**, el **collarín nº 8** y un **tanque Napalm**. Recogido todo esto, sube al **Hovercraft**.

20.– Hovercraft

Recoge el **fichero** y la **vacuna MTS** y sal a cubierta. Recoge un **misil de ultralanzador** y sube la escalera que tienes delante para recoger una **unidad de recuperación B**. Baja la escalera y destruye todas las cajas de cubierta para recoger **munición de escopeta** y **misil del ultralanzador**. Llévate el **fichero** que está en uno de los lados del camión y sube por la otra escalera para coger otro **fichero**. Baja y entra en la puerta para coger la **unidad de recuperación A**. Sal y entra por la puerta que tienes delante para prepararte para la batalla final (recarga munición, vacúnate y sal a cubierta).

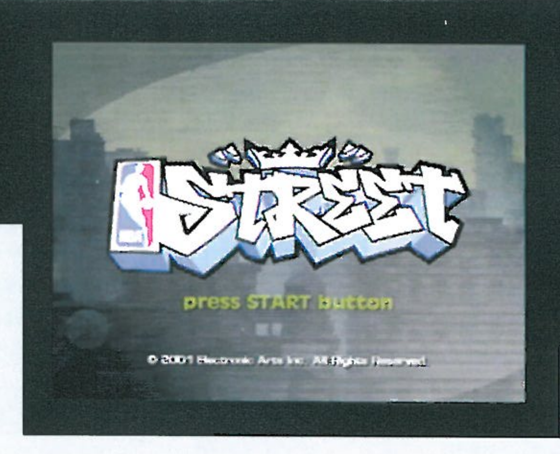
21.– Origen

En cuanto salgas a cubierta, **Origen** hará aparición. Su primera transformación podrás eliminarla fácilmente desde el **lanzamisiles** de la parte trasera del **Hovercraft**, ya que montado en él las ***Hidras*** no podrán atacarte. Si te lanza una especie de ***Hidras* explosivas**, sal del **lanzamisiles** y vuelve a entrar, durante ese tiempo eres **inmune**. La segunda transformación de **Origen** le pondrá en la cubierta del **Hovercraft**. Ahora utiliza el **lanzagranadas** para hacerle el mayor daño posible (apunta siempre al núcleo), a la vez que eliminas a las ***Hidras*** que lanza (ahora, recibir algo de daño resultará casi imposible). La última transformación convertirá a **Origen** en tu doble, al que deberás eliminar desde un nivel superior y con el **ultralanzador**, para destruir también las **Hidras** que te lanza. Dispara varias veces a su **núcleo** hasta eliminarle y completar así la aventura.





por << Ana Márquez y Marcos García >>



NBA STREET

En la pantalla *Versus* cambia los cuatro iconos existentes por los códigos que os ofrecemos. Un mensaje confirmará que el código ha sido activado al pulsar Arriba:

Turbo ilimitado
Usa como código: Zapato, Balón, Tablero, Tablero, Arriba.

Sin Turbo
Usa como código: Disco, Micrófono, Micrófono, Tablero, Arriba.

Uniforme Auténtico
Usa como código: Balón, Balón, Disco, Disco, Arriba.

Uniforme Informal
Usa como código: Disco, Disco, Balón, Balón, Arriba.

Sin repeticiones
Usa como código: Disco, Zapato, Disco, Disco, Arriba.

Balón Multicolor
Usa como código: Balón, Disco, Zapato, Balón, Arriba.

Balón EA Big
Usa como código: Balón, Disco, Micrófono, Balón, Arriba.

Balón de Playa
Usa como código: Balón, Disco, Disco, Zapato, Arriba.

Balón de Fútbol
Usa como código: Balón, Zapato, Disco, Balón, Arriba.

Balón ABA
Usa como código: Balón, Disco, Disco, Balón, Arriba.

Balón Medicinal
Usa como código: Balón, Disco, Disco, Tablero, Arriba.

Balón NuFX
Usa como código: Balón, Disco, Tablero, Balón, Arriba.

Balón de Volley Ball
Usa como código: Balón, Disco, Disco, Micrófono, Arriba.

Súper Mates
Usa como código: Tablero, Balón, Disco, Balón, Arriba.

Sin Mates
Usa como código: Tablero, Balón, Disco, Zapato, Arriba.

Más *Gamebreakers*
Usa como código: Disco, Micrófono, Tablero, Zapato, Arriba.

Menos *Gamebreakers*
Usa como código: Disco, Tablero, Micrófono, Zapato, Arriba.

Sin *Gamebreakers*
Usa como código: Disco, Micrófono, Micrófono, Zapato, Arriba.

Springtime* Joe *«The Show»
Usa como código: Disco, Disco, Balón, Disco, Arriba.

Summertime* Joe *«The Show»
Usa como código: Disco, Balón, Balón, Disco, Arriba.

Athletic* Joe *«The Show»
Usa como código: Disco, Zapato, Balón, Disco, Arriba.

Capitán Veloz
Usa como código: Tablero, Balón, Zapato, Disco, Arriba.

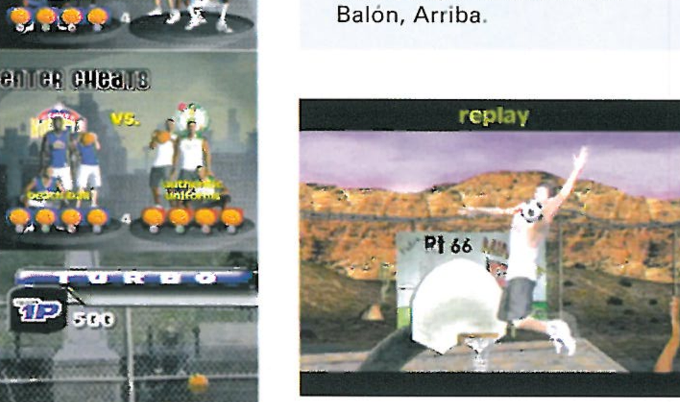
Bordes Explosivos
Usa como código: Disco, Zapato, Micrófono, Balón, Arriba.

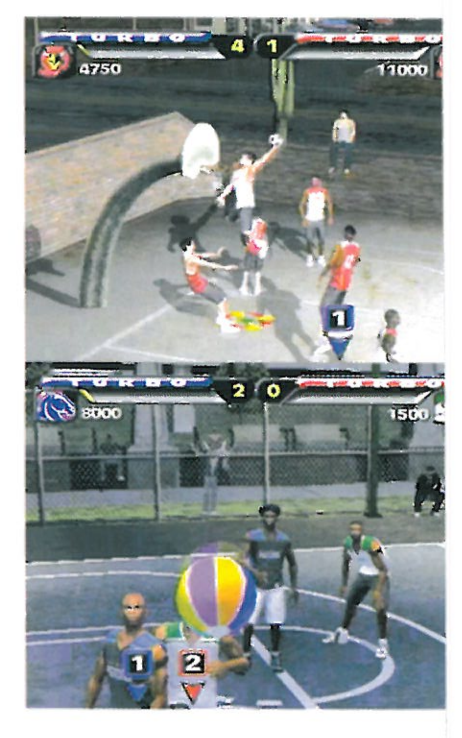
Lanzamientos a gran distancia
Usa como código: Zapato, Zapato, Tablero, Balón, Arriba.

Nombre de los Jugadores
Usa como código: Balón, Disco, Zapato, Tablero, Arriba.

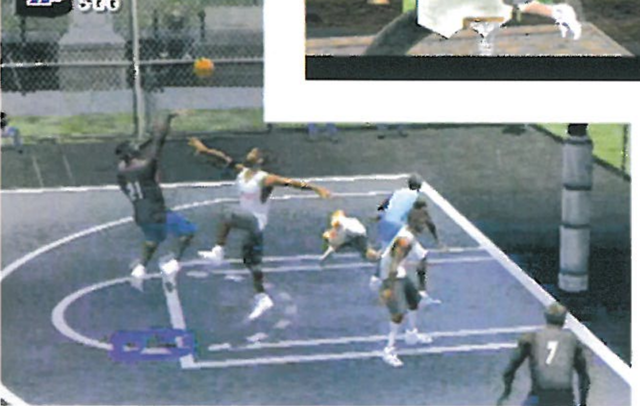
Sin demostraciones
Usa como código: Disco, Micrófono, Disco, Zapato, Arriba.

Desactiva todos los Trucos
Usa como código: Disco, Disco, Disco, Disco, Arriba.











CRAZY TAXI

Taxi Bicicleta
Mantén pulsados L1 y R1 en la pantalla de selección de personaje. Deja de presionar L1 y después R1. Mantenlos pulsados de nuevo (L1 y R1) y suéltalos simultáneamente. Entonces presiona X. Escucharás un sonido que confirma que ha salido bien el truco y jugarás con una simpática bicicleta de reparto.

Modo Experto
Mantén presionados L1, R1 y START en el menú principal. Sigue con ellos pulsados hasta que aparezca la pantalla de selección y presiona X para elegir modo de juego. Las palabras «modo experto» aparecerán en pantalla confirmando el truco.

Modo Otro Día
Presiona R1 en la pantalla de selección de personaje y suéltalo. Ahora mantén pulsado R1 y presiona X. Las palabras «otro día» aparecerán en pantalla confirmando el truco.

Desactivar flechas indicadoras de dirección
Mantén pulsado R1 y START después de escoger el límite de tiempo y antes de que aparezca la pantalla de selección de personajes.

Desactivar indicador de destino
Mantén pulsado L1 y START después de escoger el límite de tiempo y antes de que aparezca la pantalla de selección de personaje.

Nuevas cámaras y extras
Comienza a jugar en los modos Original o *Arcade*. Mantén pulsados L1 y R1 en el segundo mando (tendrás que tener un segundo pad conectado a la consola) y pulsa CÍRCULO para alternar entre vista interior delantera e interior trasera. Si quieres que aparezca el marcador de velocidad, mantén pulsados L1 y R1 en el segundo pad y presiona CUADRADO. Para realizar un espectacular *zoom* de la acción, mantén pulsado L1 y R1 en el segundo mando y presiona TRIÁNGULO. Para desactivar cualquiera de estos tres trucos mantén pulsados L1 y R1 en el segundo mando y pulsa X.













STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

Boba Fett

Para poder competir como **Boba Fett** ve al menú principal y pulsa CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO y CUADRADO. Un mensaje aparecerá en la pantalla confirmando que has usado correctamente el código. Para desactivar el truco deberás pulsar en la pantalla principal CUADRADO, CÍRCULO (x2) y CUADRADO. Otro mensaje confirmará que lo has hecho correctamente.

Tanque de Batalla ATT

Pulsa CÍRCULO, CUADRADO, CÍRCULO y CUADRADO en el menú principal. Un mensaje confirmará que lo has hecho correctamente y habrás activado la Nave de Batalla ATT. Si presionas CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO y CUADRADO desactivarás el truco.

Activar el poder de la Princesa Amidala

En el menú principal pulsa ABAJO, SELECT, ARRIBA, SELECT, IZQUIERDA, DERECHA y SELECT. Un mensaje aparecerá en la pantalla confirmando que has activado correctamente el poder de la Princesa Amidala. Para desactivar el truco utiliza el mismo código.

Carrera Naboo Kaadu

Si pulsas L1, R1, L2 y R2 en el menú principal activarás la carrera *Naboo Racers*, donde nuevos personajes participarán en esta peculiar competición.

Carrera Shaak

Pulsa ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA y SELECT en el menú principal. Si lo has hecho correctamente aparecerá un mensaje confirmando que has activado la carrera *Shaak*.

Turbo Ilimitado

Pulsa en el menú principal L1, R2, L1, R2, CUADRADO y SELECT. Un mensaje confirmará que lo has hecho correctamente.

Carguero Espacial en Modo Arena

En el menú principal pulsa L1, R1, SELECT y CÍRCULO. Si lo haces correctamente aparecerá un mensaje en la pantalla.

Modo Súper Arena

En el menú principal pulsa ARRIBA (x2), ABAJO (x2), IZQUIERDA, DERECHA e IZQUIERDA. Si lo haces correctamente aparecerá un mensaje en la pantalla.

Modo Estrella de la Muerte

Para activar todos los modos de Estrella de la Muerte pulsa en el menú principal R1 (x4), ARRIBA e IZQUIERDA. Si lo haces correctamente aparecerá un mensaje en la pantalla.

Modo Atrás

En el menú principal pulsa L2 (x4), CÍRCULO y SELECT. Si lo haces correctamente aparecerá un mensaje en la pantalla.

Modo Súper Rápido

En el menú principal pulsa L1 (x4), R2 y CUADRADO. Si lo haces correctamente aparecerá un mensaje en la pantalla.

Modo Rodante

En el menú principal pulsa ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA y ABAJO. Si lo haces correctamente aparecerá un mensaje en la pantalla.

Modo Escurridizo

En el menú principal pulsa IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CÍRCULO, L1 y L2. Si lo haces correctamente aparecerá un mensaje en la pantalla.

Súper Bocina

En el menú principal pulsa CÍRCULO (x4), L2 y SELECT. Si lo haces correctamente aparecerá un mensaje en la pantalla y en la competición, cada vez que hagas sonar la bocina, tus rivales se apartarán de tu camino.









QUAKE III






Ganar sin esfuerzo

Mientras estés jugando en cualquier nivel mantén presionado R1, R2, L1 y SELECT y pulsa en el siguiente orden: X, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, CUADRADO y TRIÁNGULO. De este modo siempre vencerás en la misión del nivel en que estés jugando.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

Selección de Nivel

En el menú de Selección de Nivel, escoge la opción Códigos e introduce los siguientes *passwords*:

Campamento: usa como *password* BOOTCAMP.
Cena: usa el *password* DINNER.
Puente: usa como *password* OVERPASS.
Nevera: usa como *password* COOLER.
Cementerio: usa como *password* NECROPOLIS.
Castillo: usa como *password* CITADEL.
Base: usa el *password* MOUSE.
Venganza: usa como *password* ESCAPE.
Escritorio: usa como *password* ESCRITOIRE.
Cama: usa como *password* COT.
Plasticville: usa como *password* BLUEBLUES.
Estantería: usa como *password* BUYME.
Cajero: usa como *password* EXPRESS.
Ciudad: usa como *password* LITTLEPEOPLE.
Base de misiles: usa como *password* NUKEM.
Pool Table: usa como *password* EIGHTBALL.
Pinball: usa como password BLACKKNIGHT.
Activa todos los niveles: usa como *password* FREEPLAY.

Todo el Armamento

Usa como *password* GIMME.

Ser Invencible

Usa como *password* NODIE.

Invisible

Usa como *password* NOSEEUM.

Personajes Diminutos

Usa como *password* SHORTY.

Personajes Gigantescos

Usa como *password* IMHUGE.





UNREAL TOURNAMENT



Salto de nivel

Pulsa START y presiona ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA (x2), IZQUIERDA y CÍRCULO.

Selección de nivel

Mientras estés jugando guarda la partida y regresa al menú principal. Desde aquí selecciona «Reanudar partida» y escoge la opción «Partida Antigua». Después ilumina la partida que anteriormente has salvado y pulsa ARRIBA, ABAJO (x2), ARRIBA, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA y ABAJO.

Ser invencible

Pulsa START y presiona CUADRADO, CÍRCULO, IZQUIERDA, DERECHA, CÍRCULO y CUADRADO. Vuelve a pulsar START, para quitar la pausa, y ahora presiona CUADRADO (x2), CÍRCULO (x2), IZQUIERDA, DERECHA, CÍRCULO (x2) y CUADRADO (x2).

Munición íntegra

Pulsa START y presiona IZQUIERDA, DERECHA, CÍRCULO (x3), DERECHA e IZQUIERDA. Cuando quites la pausa observarás que el marcador de munición estará a 999.

Gordito

Para activar esta nueva Modificación debes pulsar en el menú principal CÍRCULO (x3), ARRIBA, ABAJO (x2), ARRIBA y CÍRCULO (x3). Después dirígete al modo *Multiplayer* y observarás que hay una nueva Modificación llamada Gordito. Este cambio se apreciará poco a poco en el personaje, pues cuantas más bajas cause, más engordará.

Cabezudos

En el menú principal pulsa IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA y CÍRCULO (x3). Después ve al modo *Multiplayer*, escoge Modificaciones y encontrarás la opción Cabezas Grandes.



Invisible

Pulsa en el menú principal CUADRADO (x2), CÍRCULO, CUADRADO (x2) y CÍRCULO (x2). A continuación, en Modificaciones del modo *Multiplayer* hallarás la opción Sigilo. Selecciona esta opción y los enemigos no apreciarán la presencia de tu personaje.



4X4 EVOLUTION

Activa todos los vehículos

Desde el menú principal pulsa L1, L2, R1, R2 y R1. Después dirígete al menú *Time Attack* y cuando vayas a seleccionar tu coche para la competición observarás que en la modalidad *Class 3 Ford* aparecen muchos *Ford Explorer Sport Trac* de diversos colores y mejorados mecánicamente.

Nota: este tipo de vehículos sólo estará disponible en el modo *Career*.

Modo *Slower Game Speed*

En el menú principal pulsa L1, L2, R1, R2, CUADRADO y CÍRCULO.

Modo *Faster Game Speed*

En el menú principal pulsa L1, L2, R1, R2 y CUADRADO (x2).

Modo *Normal Game Speed*

En el menú principal pulsa L1, L2, R1, R2 y CÍRCULO (x2).

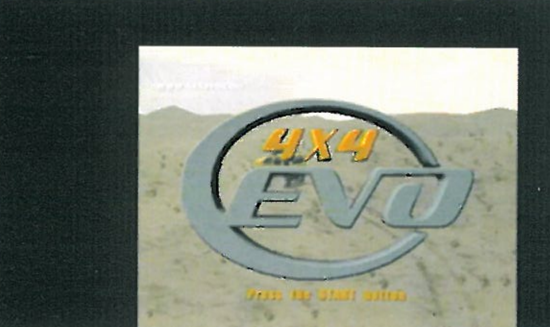




1 millón de dólares

En el menú principal pulsa L2, CUADRADO, R1, CUADRADO, R1, L1, CÍRCULO, L2, CUADRADO, R2, CUADRADO y R1 y obtendrás, en el modo *Career*, un millón de dólares.





GAUNTLET DARK LEGACY



Ser invencible
En la pantalla principal de personajes usa como *password* INVULN.

Permanente superdisparo con arco largo
En la pantalla principal de personajes usa como *password* SSHOTS.

Siempre esquivar a los enemigos
En la pantalla principal de personajes usa como *password* DELTA1.

Permanentemente Pollo Pojo
En la pantalla principal de personajes usa como *password* EGG911.

Inmune a la Muerte
En la pantalla principal de personajes usa como *password* 1ANGEL.

Visión rayos-x permanente
En la pantalla principal de personajes usa como *password* PEEKIN.

Mantener la barra de turbo al máximo
En la pantalla principal de personajes usa como *password* PURPLE.

Disparo triple permanente
En la pantalla principal de personajes usa como *password* MENAGE.

Disparo reflectante permanente
En la pantalla principal de personajes usa como *password* REFLEX.

Poseer nueve pociones y nueve llaves
En la pantalla principal de personajes usa como *password* ALLFUL.

Correr velozmente
En la pantalla principal de personajes usa como *password* XSPEED.

Disparo rápido
En la pantalla principal de personajes usa como *password* QCKSHT.

Poseer 10.000 monedas de oro por nivel
En la pantalla principal de personajes usa como *password* 10000K.

Enano convertido en bufón alto
En la pantalla principal de personajes usa como *password* ICE600.

Enano con uniforme S&M
En la pantalla principal de personajes usa como *password* NUD069.

Bufón con forma de palo y con cara de *smiley*
En la pantalla principal de personajes usa como *password* STX222.

Bufón con forma de palo y gorra de *baseball*
En la pantalla principal de personajes usa como *password* KJH105.

Bufón con forma de palo y cabeza de Mohawk
En la pantalla principal de personajes usa como *password* PNK666.

Caballero convertido en Romano Centurión
En la pantalla principal de personajes usa como *password* BAT900.

Caballero calvo y con ropa de calle
En la pantalla principal de personajes usa como *password* STG333.

Caballero vestido con falda naranja
En la pantalla principal de personajes usa como *password* KAO292.

Caballero vestido con ropa de calle y gorra de *baseball*
En la pantalla principal de personajes usa como *password* DIB626.

Caballero convertido en *quarterback*
En la pantalla principal de personajes usa como *password* RIZ721.

Caballero con cinturón negro y guadaña
En la pantalla principal de personajes usa como *password* SJB964.

Caballero con cinturón negro y capa
En la pantalla principal de personajes usa como *password* DARTHC.

Valquiria de colegiala japonesa
En la pantalla principal de personajes usa como *password* AYA555.

Valquiria de *cheerleader*
En la pantalla principal de personajes usa como *password* CEL721.

Valquiria convertida en Grim Reaper
En la pantalla principal de personajes usa como *password* TWN300.

Guerrero convertido en Ogro
En la pantalla principal de personajes usa como *password* CAS400.

Guerrero convertido en Jefe Orc
En la pantalla principal de personajes usa como *password* MTN200.

Guerrero con cabeza de rata
En la pantalla principal de personajes usa como *password* RAT333.

Guerrero convertido en Undead Lich
En la pantalla principal de personajes usa como *password* GARM00.

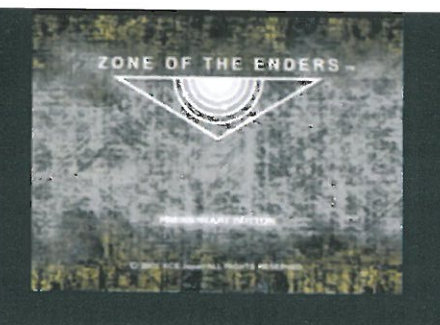
Guerrero convertido en Faraón
En la pantalla principal de personajes usa como password DES700.

Guerrero convertido en Alien
En la pantalla principal de personajes usa como password SKY100.

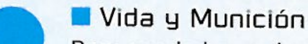
Guerrero muy veraniego
En la pantalla principal de personajes usa como password SUM224.

Mostrar secuencias FMV
Mantén pulsado X mientras el juego esté cargando y, después de la pantalla *copyright*, aparecerán las secuencias de vídeo del juego. Para saltar de secuencia vuelve a pulsar X.





ZOE: ZONE OF THE ENDERS





■ Vida y Munición

Para que la barra de energía y de vida estén completas, pulsa START y presiona L1 (x2), L2 (x2), L1, R1, L1, R1, R2 y R1.

Nota: cada vez que actives este truco serás penalizado.



■ Modo *Versus*

En la pantalla «Press Start» pulsa CÍRCULO, X, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO (x2) y ARRIBA (x2). Un sonido confirmará que has activado correctamente el truco.

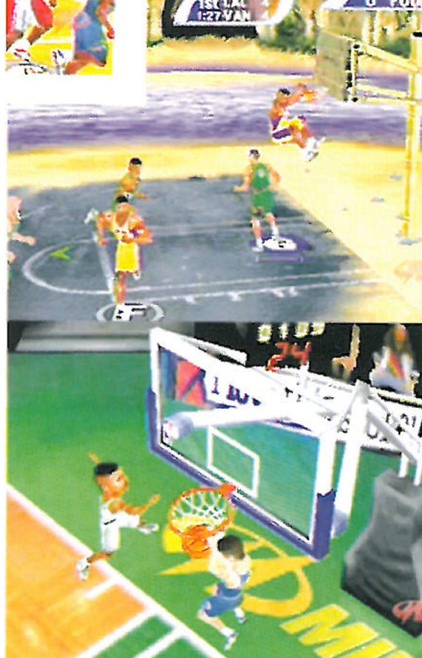


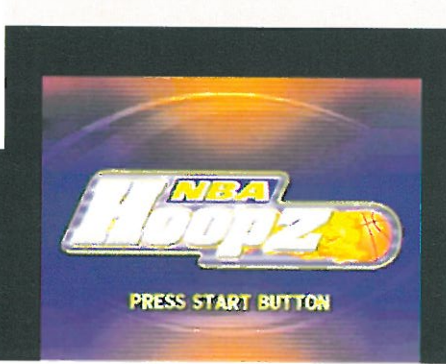
■ Modo *Cheat*

Pulsa CUADRADO, X y CÍRCULO para cambiar los iconos en la pantalla del modo *Versus*. Los números que os ofrecemos a continuación indican el número de veces que cada botón debe ser presionado. Después de que los iconos hayan cambiado, presiona el *control pad* en la dirección indicada para activar el truco. El nombre del código y el sonido te darán la certeza de que el truco ha sido activado correctamente.

Por ejemplo, para activar Turbo Infinito utiliza el código: 3-1-2 ARRIBA y para ello, deberás pulsar CUADRADO (3 veces), X (1 vez), CÍRCULO (2 veces) y ARRIBA.

Mostrar porcentaje de tiro: pulsa 0-1-1 ABAJO.
Uniforme local: pulsa 0-1-4 DERECHA.
Uniforme visitante: 0-2-4 DERECHA.
Cancha en la playa: 0-2-3 IZQUIERDA.
Pelota tricolor: 1-1-1 DERECHA.
Sin faltas: 2-2-2 DERECHA.
Cabezas muy grandes: 3-0-0 DERECHA.
Cabezas pequeñas: 3-3-0 IZQUIERDA.
Turbo infinito: 3-1-2 ARRIBA.
Cancha en la calle: 3-2-0 IZQUIERDA.
Sin *goaltending*: 4-4-4 IZQUIERDA.
Mostrar *hotspots*: 1-1-0 ABAJO.
Sin *hotspots*: 3-0-1 ARRIBA.





NBA HOOPZ



THE BOUNCER





Uniformes alternativos

En la pantalla de selección de personaje mantén pulsado L1, L2, R1 o R2 y presiona X para escoger a un personaje. En total son cuatro trajes y dependiendo de la combinación de botones que hayas realizado, el personaje aparecerá con un traje u otro. **Nota**: Este truco no es válido en el modo Historia.



RUMBLE RACING

En la pantalla principal selecciona *Game Option*, después *Load/Save* y finalmente escoge la opción *Passwords* para usar los códigos que os ofrecemos a continuación:



Activar Coches Ocultos:

Bucksho
Utiliza como *password* UBTCKSTOH.

Cobalt
Utiliza como *password* TLACOBTLA.

Gamecus
Utiliza como *password* BSUIGASUM.

High Roller
Utiliza como *password* HGIROLREL.

Interceptor
Utiliza como *password* CDAAPTNIA.

Redneck Rocket
Utiliza como *password* KCEROCTEK.

Revolution
Utiliza como *password* PTOATRTOI.

Road Trip
Utiliza como *password* ABOGOBOGA.

Sporticus
Utiliza como *password* OPSRTISUC.

Stinger
Utiliza como *password* AMHBRAAMH.

Thor
Utiliza como *password* THTORHROT.

Van Itty
Utiliza como *password* VTYANIYTT.

Vortex
Utiliza como *password* 1AREXT1AR.

XXS Tomcat
Utiliza como *password* NALDSHHSD.

Activar en el modo Championship: Copa, Circuito y Coche

Pro Cup 2 (circuito *Falls Down* y coche Cataclysm):
Utiliza como *password* P1PROC1PU.

Pro Cup 3 (circuito *The Gauntlet* y coche EsCargot):
Utiliza como *password* Q2PROC2YT.

Copa Elite (circuito *Surf* y *Turf* y coches Elite Class y Road Kill): Utiliza como *password* AEPPROPUC.

Copa 2 Elite (circuito *Coal Cuts* y coche Jolly Roger):
Utiliza como *password* ILETEC1MB.

Copa 3 Elite (circuito *Wild Kingdom* y coche Malice):
Utiliza como *password* ILCTEC2VB.

Copa 4 Elite (circuito *Over Easy* y coche Direwolf):
Utiliza como *password* ILQTEC3PU.

Copa Elite EA (circuito *Outer Limits* y coche Blue Devil): Utiliza como *password* LEAITEPUC.

Copa 1 (circuito *Maelstrom*, coche Sun Burn y vehículos PRO): Utiliza como *password* OORKIEPUC.

Copa 2 Rookie (circuito So Refined y coche Dragon):
Utiliza como *password* KOZIEC1PU.

Copa EA Rookie: circuito Passing Through y coche Mandrake: Utiliza como *password* KZOIEC2PI.

Vídeo Grand Champion, Copa EA STUNT

Utiliza como *password* YEAMPLOWW.

Circuito Circus Minimus

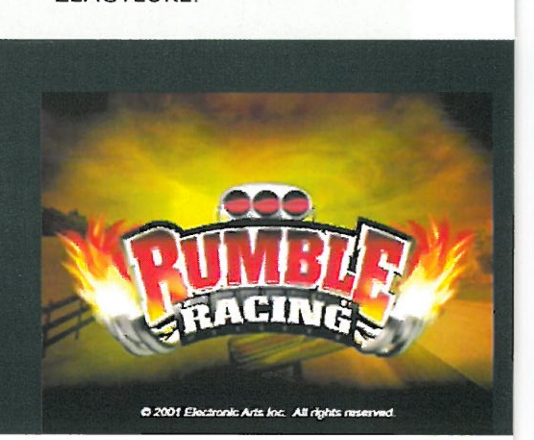
Utiliza como *password* ZEAGTLUKE.











Un verdadero hijo de Satanás...

Little Nicky

Dos por el precio de uno

Yo, yo mismo e Irene

por <<Isabel Garrido y Bruno Sol>>



Para su último y más ambicioso filme, el cómico **Adam Sandler** se rodeó de un reparto de lujo para dar forma a la historia de **Nicky**, un diablillo menor (fruto de un escarceo amoroso entre el **Diablo**,interpretado nada menos que por **Harvey Keitel,** y el **Ángel Reese Witherspoon**), que debe ascender a la superficie para impedir que uno de sus hermanos (**Rhys Ifans**) monte un verdadero caos entre los mortales. Al contrario de lo que sucedía con las anteriores películas de **Sandler**, que empezaban verdaderamente bien para ir desinflándose hacia el final, los primeros minutos de ***Little Nicky*** son flojos, pero la película va mejorando y mejorando hasta llegar a los sensacionales últimos 40 minutos. Amigos de **Sandler** como **Rob Schneider** (*Gigoló*) o **Dana Carvey** (*El Mundo de Wayne*) hacen pequeñas apariciones en el filme, pero todos quedan eclipsados ante el incombustible **Rodney Dangerfield**, que interpreta al abuelo **Satanás**. ***Little Nicky*** sigue la línea habitual de los filmes de **Sandler** (*Un Papá Genial* o *Billy Madison*), con mucho humor gamberro y la risa asegurada. **B.S.**



Los menús animados nos van introduciendo en los incontables extras que ofrece este DVD 9.

Lo más llamativo son las 21 escenas eliminadas, incluido un final alternativo.



Little Nicky nos permite reencontrarnos con el genial Rodney Dangerfield.



Uno de los documentales analiza la música Heavy, una de las pasiones de Nicky.

Mientras que el otro ofrece secuencias del rodaje y entrevistas con todo el reparto.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

Este DVD 9 establece un récord difícil de superar: 21 escenas eliminadas o extendidas y un final alternativo. Además, un vídeo musical, cinco trailers, filmografías, comentarios del reparto, comentarios del realizador y dos documentales: «Adam Sandler va al infierno» y «Los 40 principales de Satanás».

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1.
Subtítulos: castellano e inglés.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

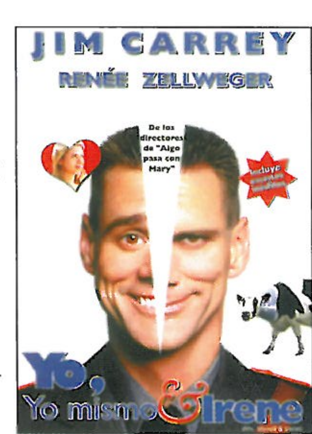
PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros

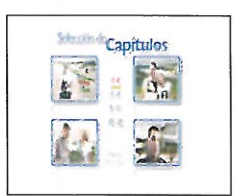
VALORACIÓN:

Después de la decepcionante *The Waterboy* y la algo blandenge *Un Papá Genial*, ***Little Nicky*** nos devuelve al mejor **Adam Sandler** (el de *Billy Madison* y *Happy Gilmore*, bautizada aquí como *Terminagolf*). La excelente calidad de edición es un valor a añadir a este DVD, perfecto para pasar una tarde de verano relajada y divertida.



Y aprovechando que ya han comenzado las rebajas estivales, esta adaptación para el ocio doméstico nos trae al gesticulante **Carrey** al cuadrado, pero en un compacto empaquetado de un solo individuo con desdoblamiento de personalidad. A golpe de batería (la estupenda calidad del sonido ayuda mucho a hacer más impactante la metamorfosis), el inocentón de **Charlie Baileygates** comienza a sentir cómo la sangre le hierve y no tiene más remedio que dejar salir a un tal **Hank**, un ejemplo de grosería y mal gusto. A cual más gesticulante, se pueden imaginar las coreografías faciales que se marca **Jim Carrey** durante toda la película. El guión lo firman los hermanos **Farelly** junto con **Mike Cerrone**. Como en *Algo pasa con Mary*, los *gags* fuera de tono están a la orden del día a lo largo de una historia única. A **Carrey** le acompaña la sufrida **Irene**, interpretada por la texana **Renée Zellweger**, que antes de aguantarse a sí misma y sus manías en *El diario de Bridget Jones* (papel para el que engordó y cambió su acento), tuvo que armarse de paciencia para soportar a **Charlie** y **Hank**. **I.G.**





Los menús animados de Yo, yo mismo e Irene son una muestra más de lo que puede ofrecer el DVD.





Las caras de Carrey, como siempre, un poema que garantiza el «amor u odio» del público. Nunca indiferencia.



CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

Edición bien tratada con 15 minutos de escenas eliminadas, imágenes del rodaje, trailers, comentarios de los directores **Bobby** y **Peter Farrelly**, anuncios de TV, fotos y un vídeo musical que recordaréis de los 40 (la cadena musical, no la década): *Breakout* de los **Foo Fighters**, herederos directos del sonido «seatteliano» de **Nirvana**.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés y castellano ambos en 5.1.
Subtítulos: inglés y castellano.

TIPO DE DVD: DVD 9

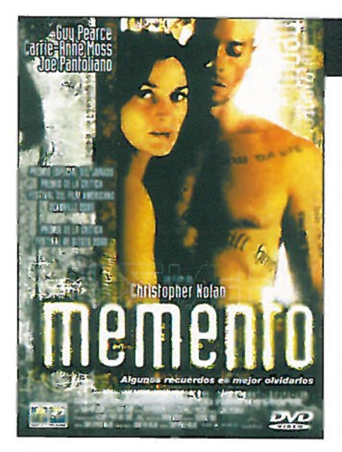
COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Ent.**

PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros

VALORACIÓN:

Yo, yo mismo e Irene es una comedia con todos los ingredientes para merecer una buena adaptación en DVD. Así se ha hecho y aquí tenemos este producto a un buen precio que nos ofrece prácticamente todos esos puntos fuertes que van entrando en nuestros hogares a golpe de formato digital. Imágenes nítidas y buen sonido en casa.

Memento



Una película que hará las delicias de aquellos que creen a pies juntillas eso de que «cualquier tiempo pasado fue mejor» y para los nostálgicos o fanáticos de lo pretérito. Angustiosa historia de un hombre incapacitado para crear recuerdos que debe resolver un crimen. De ahí lo que les decía del pasado. Vistas las miserias de **Leonard** (**Guy Pearce**) uno parece apreciar más sus pequeños momentos vitales que puede guardar en la memoria para recordar y comprender. Lo mejor, el tratamiento del tiempo, piezas de un rompecabezas, montaje fabuloso a cargo de **Dody Dorn** que plasma las ideas del creador y director **Nolan**. **I.G.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□

Clásicos: ficha artística, ficha técnica, premios (entre otros el del Festival de Sitges de 2000 a **Cristopher Nolan**), fotografías, trailer y filmografías. El menú muestra tanta creatividad artística y fotográfica como el *film*, eso sí que es cierto. Pero unos comentarios siquiera del director o del montador hubieran sido oro molido, créanme.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano 5.1, inglés Dolby Surround.
Subtítulos: castellano.

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

■ PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■□

Las técnicas visuales de narración podrán estudiarlas ahora con más calma en su casa, si es que en su momento vieron el estreno en cine. A lo mejor les pasó como a mí, que la intensidad de la película y el tratar de encajar las piezas, les dejó agotados. Bueno, aunque den al «pause» de vez en cuando, no podrán evitar el pararse a pensar...









Como en la película los planos detalle, en el menú la atención sobre los objetos, los pequeños recuerdos que hacen que la historia tenga sentido.



The Warriors (Los Amos de la Noche)





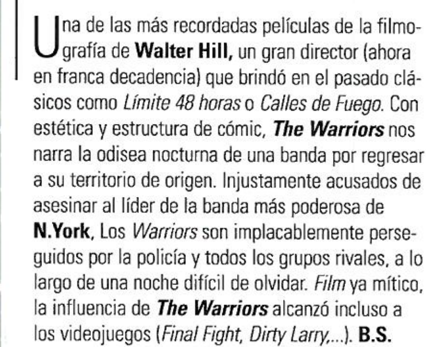






Desafortunadamente, el DVD sólo ofrece como extra el trailer original de cine de la época.

Una de las más recordadas películas de la filmografía de **Walter Hill**, un gran director (ahora en franca decadencia) que brindó en el pasado clásicos como *Límite 48 horas* o *Calles de Fuego*. Con estética y estructura de cómic, ***The Warriors*** nos narra la odisea nocturna de una banda por regresar a su territorio de origen. Injustamente acusados de asesinar al líder de la banda más poderosa de **N.York**, Los *Warriors* son implacablemente perseguidos por la policía y todos los grupos rivales, a lo largo de una noche difícil de olvidar. *Film* ya mítico, la influencia de ***The Warriors*** alcanzó incluso a los videojuegos (*Final Fight, Dirty Larry,...*). **B.S.**





■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□

Hubiera sido interesante incluir algún documental sobre la concepción y rodaje de esta película, en cuya producción participaron **Joel Silver** y **Frank Marshall**, convertidos años después en pesos pesados de la industria de **Hollywood**. Por desgracia el DVD sólo incorpora el trailer original de cine.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano, inglés, francés, italiano (todos en mono).
Subtítulos: castellano, inglés, croata, francés, griego, hebreo, italiano, portugués...

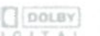
■ TIPO DE DVD: DVD 5

■ COMPAÑÍA: **Paramount Home Entertainment**

■ PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■□

Ni la ausencia de extras de calidad puede ensombrecer la grandeza de **The Warriors**, una de las mejores películas de los 70, y que compone, junto a *Calles de Fuego*, lo mejor que ha hecho **Walter Hill**. Además, es una gran oportunidad de disfrutar del *film* en el formato panorámico original, algo que no suelen respetar las cadenas de TV.





El 6º Día







Los diez documentales abarcan todo el proceso de creación de la película.

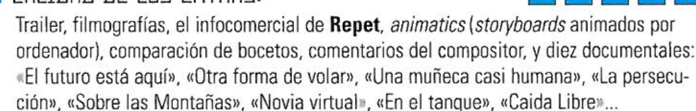


El DVD de El 6º día incorpora además una comparación de bocetos...



...e incluso el anuncio promocional de RePet, la compañía de clonación.

La mejor de las películas protagonizadas por **Arnie** en los últimos años (el pobre no levanta cabeza desde *Mentiras Arriesgadas*). **Roger Spottiswoode** (*El Mañana Nunca Muere*) dirige este *thriller* de ciencia-ficción que se ve con interés gracias al magnífico reparto, que incluye a **Robert Duvall** y **Michael Rapaport**, y a un inteligente argumento que va mas allá del mero despliegue de efectos especiales, que por otro lado son excelentes. El *film* gira en torno a la cada vez más cercana posibilidad de clonar a un ser humano, en caso de que éste haya fallecido. Pero, ¿que pasa cuando se clona a alguien que sigue vivo? **B.S.**



CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Trailer, filmografías, el infocomercial de **Repet**, *animatics* (*storyboards* animados por ordenador), comparación de bocetos, comentarios del compositor, y diez documentales: «El futuro está aquí», «Otra forma de volar», «Una muñeca casi humana», «La persecución», «Sobre las Montañas», «Novia virtual», «En el tanque», «Caida Libre»...

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano, inglés, italiano (todos en Dolby Digital 5.1).
Subtítulos: castellano, inglés, italiano, portugués.

TIPO DE DVD: DVD 9

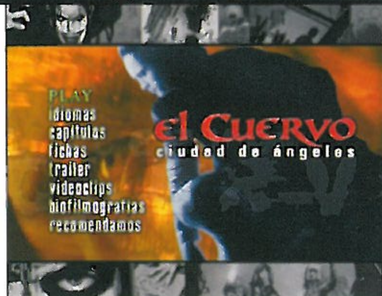
COMPAÑÍA: **Columbia Tristar Home Video**

PRECIO: 3.995 Ptas./24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□
Arnie sigue intentando remontar su carrera (prepara ya las secuelas de *Terminator* y *Mentiras Arriesgadas*, ambas para el 2002) y, aunque la edad no perdona, sigue atreviéndose con *films* de acción, como ***El 6º día***, que hará las delicias de sus *fans* y sorprenderá, por la calidad de su argumento, al más escéptico de los espectadores.

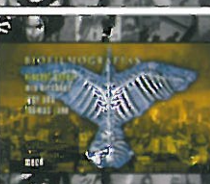
El Cuervo: Ciudad de Ángeles

Hace poco **Lauren** nos presentaba la tercera adaptación de este héroe originario del cómic, y ahora nos llega la segunda historia que se rodó en fotogramas. Después de la muerte de **Brandon Lee**, en esta ocasión, es el suizo **Vincent Pérez** el que se meterá en la piel del muerto viviente más maquillado. La dirección de **Tim Pope** hizo que este **Cuervo** se impregne de filtros verdes y amarillos y que la cara del resucitado vengativo se asemeje más a la del **Joker**, el eterno enemigo de **Batman**. En fin, así es el lenguaje de la imagen del cómic... o del cine. Como malo tenemos a **Iggy Pop**, o sea, un desfile de rostros curiosos. **I.G.**









El vídeo de Filter no tiene ninguna sombra gris que envidiar al ambiente oscuro de la película.



CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Trailer de la película, ficha técnica, artística y del doblaje al castellano. *Videoclips* de dos temas de la banda sonora: *Gold Dust Woman* de **Hole** y *Jurrasitol* de Filter. Echamos en falta un reportaje sobre los filtros empleados en la creación de ambiente, pero estamos hablando de un DVD 5 a un buen precio de acuerdo a lo que ofrece.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1., inglés y catalán en 2.0 stereo.
Subtítulos: castellano.

TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **Lauren Video Hogar**

PRECIO: 2.995 Ptas./18 Euros

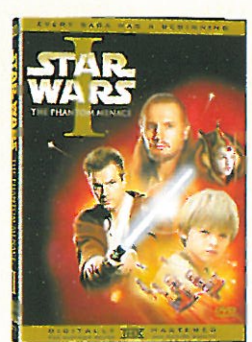
VALORACIÓN: ■■■□□
De nuevo el amor y el odio llevan a una venganza de ultratumba. El ambiente tétrico se duplica gracias a que en esta aventura la acción transcurre en la noche de los difuntos. Tenemos hasta unas salpicaduras de *voodoo* y por supuesto necesitábamos la música más «árida» de los 90. *Grunge* con buena definición para deleite de nuestros altavoces.

NOTICIAS

20TH CENTURY FOX HOME ENT.

SW EPISODIO I EN DVD

El primer capítulo de Star Wars llegará en DVD el próximo 8 de noviembre



Los rumores han dado paso a una realidad confirmada desde **20th Century Fox Home Ent.**, ***Star Wars: Episodio I La Amenaza Fantasma*** llegará a las tiendas españolas el 8 de noviembre (el 16 de octubre en **USA**). Dos DVDs con más de seis horas de material adicional que incluyen: comentarios de **George Lucas** y **Rick McCallum**, siete secuencias eliminadas (con todos sus efectos especiales restaurados), un documental de una hora de duración sobre el rodaje, *storyboards* con multiángulo, *animatics* (*storyboards* animados por ordenador), trailers de cine, *spots* de TV, una galería de fotografías inéditas, 12 documentales presentados en la web, el vídeo musical de «Duel Of Fates» y cinco *featurettes* de todos los aspectos de la creación del *film*. *Star Wars* llega al DVD y sólo habrá que esperar unos meses para disfrutarlo.

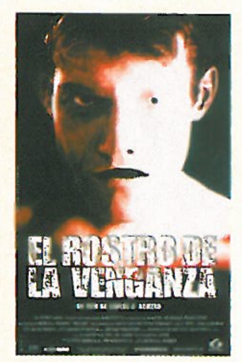


LAUREN FILMS

Una cita en tu videoclub

Scary Movie y otros nuevos lanzamientos Lauren, sólo disponibles en alquiler

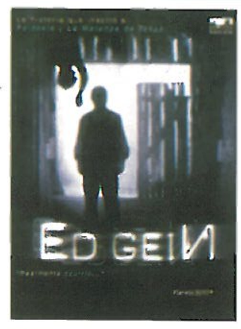




Siguiendo el ejemplo de otras distribuidoras, **Lauren Films** comienza a sacar sus lanzamientos DVD con una ventana de protección de tres meses. Durante este tiempo sólo estarán disponibles en alquiler. Esta nueva política alcanza a la esperada ***Scary Movie***, así como a otros nuevos títulos de **Lauren**, como ***Anita No Pierde el Tren*** (la última comedia de **Ventura Pons**) o ***El Rostro de la Venganza***, de **George A. Romero**. Como consuelo, nos han asegurado que ***Scary Movie***, para venta directa, llegará con 2 DVD y un sinfín de extras.



Ed Gein



Biopic sobre uno de los *psicokillers* más famosos de la historia, en cuya vida y «hazañas» se inspiró **Robert Bloch** para componer el **Norman Bates** de *Psicosis*. Premio a la Mejor Película Fantástica y al Mejor Actor (**Steve Railsback**) en la última edición del Festival de Sitges. Para amantes de las sensaciones fuertes. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Fichas artísticas, técnicas y de doblaje. Trailers en inglés y castellano. Entrevista al director, **Chuck Parello** y **Steve Railsback** y galería de fotos.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano (5.1 y DTS), vasco (5.1), inglés (5.1).
Subtítulos: castellano, catalán, vasco e inglés.

TIPO DE DVD: DVD 9
COMPAÑÍA: **Planeta 2010**
PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros
VALORACIÓN: ■■■□□
Ed Gein no es una película gore al uso, sino la fiel recreación de la vida de este asesino en serie, pródiga en imágenes impactantes pero totalmente justificadas. El impecable trabajo de interpretación de **Steve Railsback** es el principal valor de este *film*, de indudable interés para los estudiosos de los seriales *killers* y algún que otro cinéfilo morbosillo. **B.S.**

Corriendo Libre



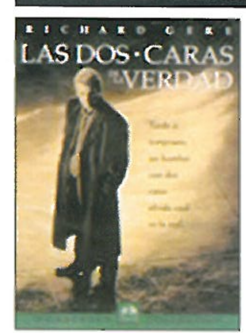
Jean Jacques Anaud nos trajo la historia de un oso real, que no hablaba ni se vestía de cintura para arriba. Ahora recrea la historia de un caballo que viaja con su madre a **África**. Dirige **Sergei Bodrov** y no hagan el chiste fácil antes de tiempo, porque la historia no es un «bodrio» y encima existe como tal. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Filmografías y trailer. Además la música de **Nicaola Piovani** en 5.1. Tan hermoso el sonido como la fotografía y los distinguidos «jamelgos» protagonistas.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés e italiano (5.1).
Subtítulos: castellano, inglés e italiano.

TIPO DE DVD: DVD 5
COMPAÑÍA: **Columbia Tristar Home Video**
PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros
VALORACIÓN: ■■■■□
Corriendo libre es como ver uno de los documentales de la 2 en la sobremesa doméstica, pero con el argumento de *Dumbo* (prescindiendo de la trompa y las orejas). Ya saben lo que venden las historias de huerfanitos y más si son animales indefensos. Es una adaptación muy buena que nos ofrece una calidad excepcional tanto en imagen como en sonido.

Las Dos Caras de la Verdad



Aaron (**Edward Norton**) es acusado de asesinato y **Martin Vail** (**Richard Gere**) va a defenderle tan sólo por lo que de publicidad y fama pueda reportarle un caso que trasciende a la opinión pública. **Vail** utiliza a **Aaron**... ¿lo utiliza? Si no la han visto, pasarán un buen rato. La dirigió **Gregory Hoblit** en el año 1996. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
No podemos evaluar al respecto, puesto que no se ha incluido nada de ésto en el disco. Tengan en cuenta que es DVD 5 y por supuesto su precio.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: inglés, francés, italiano y español (5.1).
Subtítulos: inglés, croata, francés, griego, hebreo, italiano, portugués, esloveno y español.

TIPO DE DVD: DVD 5
COMPAÑÍA: **Paramount Home Video**
PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros
VALORACIÓN: ■■■□□
Historia que trata de trascender al *thriller* y plantear ciertas inquietudes en cómo las personas nos utilizamos unas a otras y hasta donde podemos llegar. Tanto la calidad de la imagen como la del sonido son muy buenas, esta última, independientemente del idioma que elijan. Ésa es una de las ventajas de las adaptaciones de las producciones de la década de los 90.

Rammstein: Links 2-3-4



El lanzamiento de este DVD *Single*, que ofrece el ya famoso *videoclip* de las hormigas, no logra mitigar la amargura de no poder adquirir en el mercado nacional el sensacional *Live Aus Berlin*, pero al menos llevará algo de alegria a la creciente legión de seguidores de los reyes de *Metal Industrial*. Muy recomendable. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Para ser un DVD *Single*, ***Links 2-3-4*** ofrece dos extras bastante interesantes: un *making off* (subtitulado en inglés) y una galería de fotos.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: alemán estéreo.
Subtítulos: inglés (en el *making off*).

TIPO DE DVD: DVD 5
COMPAÑÍA: **Universal**
PRECIO: 1.995 Ptas./11,09 Euros
VALORACIÓN: ■■■□□
En comparación con las 500/700 ptas. que cuesta un CD *Single*, por mil y poco más, este DVD te ofrece lo mismo (incluido los tres *remixes* de ***Links 2-3-4*** y el tema inédito *Halleluja*), más vídeo musical, *making off* y una galería de fotos. Ahora necesitamos, suplicamos, rogamos que **Universal** distribuya aquí el *Live Aus Berlin*, un directo sencillamente imprescindible.

sorteamos 25 DVDs



Columbia TriStar Home Video y PlayStation 2 Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir una de las 25 películas en DVD Snatch. Para conseguirla, sólo tienes que enviarnos el cupón adjunto con todos tus datos completos antes del 1 de Septiembre a la siguiente dirección: PlayStation 2 Revista Oficial, Calle O'Donnell 12, Madrid 28009. No olvides poner en el sobre: «Concurso SNATCH»

«CONCURSO SNATCH»

Nombre ....

Apellidos ....

Teléfono .... Edad ....

Dirección ....

Población .... Provincia .... Código Postal ....



• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

por << Rafa Notario >>

Verano 2001: La Estación de la Música



Como cada verano, finaliza la temporada futbolística, los colegios terminan sus clases, los más afortunados huyen despavoridos de las grandes urbes y **España** entera se llena de «guiris» con la piel color rosa intenso. No hay pueblo, villa o localidad con plaza de toros, campo de fútbol o polideportivo que no se llene de música y celebraciones. Es el tiempo de las grandes giras de los artistas nacionales. Esperamos que esta mini-guía de conciertos os guste y, sobre todo, que resulte útil. A mandar.

ALEJANDRO SANZ

21	julio	VIGO (PONTEVEDRA)
23	julio	A CORUÑA
25	julio	GIJÓN (ASTURIAS)
27	julio	PAMPLONA
29	julio	VITORIA
3	agosto	SANTANDER
6	agosto	SAN FERNANDO (CÁDIZ)
8	agosto	ALMERÍA
11	agosto	PALMA DE MALLORCA
19	sept.	LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
22	sept.	TENERIFE

REVÓLVER

20	julio	LOS REALEJOS (TENERIFE)
21	julio	ALMORADÍ (ALICANTE)
22	julio	ALCIRA (VALENCIA)
4	agosto	VALDEPEÑAS (C.REAL)
10	agosto	LEGANÉS (MADRID)
11	agosto	CABEZA DE BUEY (BADAJOZ)
12	agosto	S. LORENZO ESCORIAL (MADRID)
13	agosto	AGUILAS (MURCIA)
14	agosto	ARCHIDONA (MALAGA)
17	agosto	GUIJUELO (SALAMANCA)
18	agosto	GIJÓN (ASTURIAS)
20	agosto	ARJONA (JAEN)
31	agosto	PICASSENT (VALENCIA)
1	sept.	MENASALBAS (TOLEDO)
5	sept.	SUECA (VALENCIA)
6	sept.	CALATAYUD (ZARAGOZA)
7	sept.	SALDAÑA (PALENCIA)
9	sept.	ARGANDA (MADRID)
22	sept.	TORRIJOS (TOLEDO)

CAFÉ QUIJANO

21	julio	SANTANDER
4	agost.	EL ESPINAR (MADRID)
23	agost.	A CORUÑA
24	agosto	NOIA (A CORUÑA)
25	agosto	ZUERA (ZARAGOZA)
1	sept.	ZAMORA
7	sept.	VALENCIA
8	sept.	LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
10	sept.	SABADELL (BARCELONA)
13	sept.	MADRID
15	sept.	TENERIFE
21	sept.	BILBAO
22	sept.	BURGOS

LOS PIRATAS

21	julio	CÁDIZ
4	agosto	LA RODA (ALBACETE)
9	agosto	POBRA DO CARAMIÑAL (CORUÑA)
11	agosto	FERROL (A CORUÑA)
21	agosto	BILBAO
31	agosto	SANTA POLA (ALICANTE)
13	sept.	FUENLABRADA (MADRID)

LA UNIÓN

1	agosto	RIBADEO (LUGO)
2	agosto	SANXENXO (PONTEVEDRA)
3	agosto	NIGRAN (PONTEVEDRA)
10	agosto	GIJÓN (ASTURIAS)
16	agosto	BETERA (VALENCIA)
24	agosto	ARENAS DE SAN PEDRO (ÁVILA)
25	agosto	SANTA POLA (ALICANTE)
30	agosto	LINARES (JAEN)
31	agosto	FUENTE ALAMO (MURCIA)
1	sept.	TERUEL
12	sept.	MAJADAHONDA (MADRID)
14	sept.	BARAJAS (MADRID)
15	sept.	YEPES (TOLEDO)

CÓMPLICES

15	agosto	ESTEPA (SEVILLA)
17	agosto	GRIÑÓN (MADRID)
19	agosto	VALVERDE DEL CAMINO (HUELVA)
22	agosto	MOGENTE (VALENCIA)

TOMATITO

20	julio	MALTA
21	julio	UMBRIA (ITALIA)
22	julio	SAINT MORITZ (SUIZA)
23	julio	MADRID
24	julio	PONTEVEDRA
29	julio	SAN JAVIER (MURCIA)
19	agosto	ALTEA (ALICANTE)
1	sept.	DUBENDORF (SUIZA)
2	sept.	GINEBRA (SUIZA)
21	sept.	OVIEDO
5	octub.	SEVILLA
20	octub.	ANDORRA
24	octub.	SEVILLA

QUIQUE GONZÁLEZ

20	julio	TUDELA (NAVARRA)

Varios



■ TÍTULO: **25 Años De Exitos Con Interviú**

■ COMPAÑÍA: **EMI**

¡**Interviú** cumple 25 años! Para festejar adecuadamente tan magno acontecimiento se edita este doble disco, un viaje en el tiempo a través de los últimos cinco lustros de nuestra historia, de la mano de algunas de las más populares canciones de ese periodo. El recorrido se inicia en 1976, año de fundación de la revista, con el famosísimo *Year Of The Cat* de **Al Stewart** y nos conduce por los más variados paisajes sonoros del *Pop* de este cuarto de siglo: **Miguel Ríos**, **Perales**, **Olé Olé**, **Los Secretos** o **Hevia** entre los de aquí, y **Mike Oldfield**, **Deep Purple**, **The Knack** o **Blur** entre los foráneos. Felicidades, **Interviú**.

Varios



■ TÍTULO: **Caribe 2001**

■ COMPAÑÍA: **Vale Music**

Música específicamente estival es lo que llena los cuatro discos que componen este ***Caribe 2001***. Aquí encontrarás todas esas canciones disco-latinas que, a estas alturas de la canícula, están siendo bailadas y coreadas hasta la saciedad en todo tipo de chiringuitos, discotecas al aire libre y guateques variados. ¿Ejemplos? **King Africa** con *El Humahuaqueño*, **Sonia y Selena** y *Yo Quiero Bailar*, **Los Sultanes**, padres de la *Cumbia-gay* con *Decile Que Lo Quiero*, **SBS** con *Mueve La Colita*... Y así hasta 49 serias aspirantes al título de «Canción del Verano». Un *megamix* estival completa el invento y... ¡a mover la colita!

Varios



■ TÍTULO: **Disco Fever**

■ COMPAÑÍA: **Universal**

«¡¡¡Su-per-dis-co-fa-shion!!!». Los 70 estan de vuelta y es inútil toda resistencia. Aparquen su vestuario en tonos grisáceos, adquieran algunas camisas floreadas, pantalones acampanados y gafas de sol modelo pantalla de TV (preferiblemente en color violeta). Ya hechos un brazo de mar, pocos complementos más oportunos que este doble ***Disco Fever*** para las noches de *boogie boogie* que se nos avecinan. Cuarenta canciones de la «creme de la creme» del *Funk* y la música *Disco* de los 70 y 80: **Chic**, **The Jacksons**, **Barry White**, **Diana Ross**, **Kool & The Gang**, **Boney M**... ¡La fiebre ha vuelto! ¿Preparado?

Bon Jovi



■ TÍTULO: **One Wild Night Live 1985-2001**

■ COMPAÑÍA: **Universal**

Nada como un buen disquito en directo para contentar a la afición. **Bon Jovi** lo saben muy bien, y se han marcado con este ***One Wild Night*** todo un «Grandes Éxitos» en directo. Nada menos que dieciséis años de carrera revisitados a través de quince canciones clave en la vida del grupo. Pocas sorpresas (aunque alguna que otra sí que hay). **Bon Jovi** siempre se han distinguido por su singular fidelidad a su propio estilo (entre el *Hard* melódico y el *AOR*) y *One Wild Night* tiene todos los temas que el público espera: *It's My Life*, *Rockin' In The Free World*, *Bad Medicine*... Otro éxito seguro del rubiales y su banda.

Emma Bunton

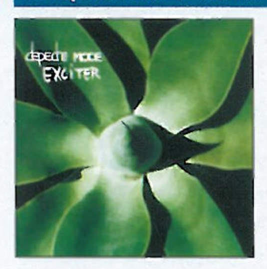


■ TÍTULO: **A Girl Like Me**

■ COMPAÑÍA: **Virgin**

Después de **Geri**, **Mel C**, **Mel B** y **Victoria**, llega el primer trabajo en solitario de **Emma Bunton** (la **Spice Girl** rubita que nos faltaba), y que presenta doce canciones orientadas hacia dos estilos perfectamente diferenciables: de un lado una colección de canciones de corte acústico y sentimental en las que **Emma** parece encontrarse a las mil maravillas. Claros ejemplos son *What Took You So Long*, *High In Love* o *What I Am*. En el otro extremo, como contrapartida, está la música de baile: *Been There Done That*, *She Was A Friend Of Mine* y, sobre todo, *A Girl Like Me*. Puro *Spice-Style*, pero sin pasarse con la pimienta.

Depeche Mode



■ TÍTULO: **Exciter**

■ COMPAÑÍA: **Virgin**

Completamente imbuidos en su papel de referencias imprescindibles del *Pop* electrónico, **Depeche Mode** dan en **Exciter** muestras de una más que saludable madurez creativa. Fiel a sí mismo, el grupo de **Martin Gore** y **Dave Gaham** repasa en este nuevo trabajo todas las posibles variantes de su música. Así, en *Dream On*, reaparecen las guitarras con aroma de *Blues*, *The Dead Of Night* saca su rostro más agresivo y oscuro, *I Feel Loved* los muestra irresistiblemente bailables y *Goodnight Lovers* deja bien claro el inmenso talento del grupo para la creación de melodías inolvidables.

13	agosto	SAN LORENZO ESCORIAL (MADRID)
15	agosto	VILLARROBLEDO (ALBACETE)
30	agosto	GUADIX (GRANADA)
1	sept.	CALASPARRA (MURCIA)
8	sept.	CASTUERA (BADAJOZ)
15	sept.	MADRID (FIESTA PCE)
17	sept.	ALBACETE
20	sept.	TALAVERA DE LA REINA (TOLEDO)
19	octub.	MADRID

PEDRO GUERRA

24	julio	ALCUDIA (BALEARES)
27	julio	SANTIAGO (A CORUÑA)
30	julio	HIERRO (CANARIAS)
22	agosto	BILBAO
26	agosto	SAN JAVIER (MURCIA)
21	sept.	BURJASSOT (VALENCIA)
10	sept.	TERRASSA (BARCELONA)

EL HOMBRE GANCHO

21	julio	VILLANUEVA DE C. (CORDOBA)
2	agosto	SALOU (TARRAGONA)
4	agosto	ESTEPONA (MALAGA)
6	agosto	A CORUÑA
24	agosto	BENIDORM (ALICANTE)
4	sept.	MÓSTOLES (MADRID)
8	sept.	CALASPARRA (MURCIA)
13	sept.	VALLADOLID
13	octub.	ZARAGOZA

MANOLO GARCÍA

20	julio	MARBELLA (MALAGA)
21	julio	VILLAMARTÍN (CÁDIZ)
26	julio	LLEIDA
27	julio	CUENCA
28	julio	VALL DE UXO (CASTELLÓN)
2	agosto	SANT FELIÚ DE GUIXOLS (GERONA)
3	agosto	SORIA
4	agosto	HUESCA
7	agosto	VIGO (PONTEVEDRA)
8	agosto	EL FERROL (A CORUÑA)
10	agosto	ELCHE (ALICANTE)
11	agosto	ALMERÍA
14	agosto	TARRAGONA
17	agosto	PUNTA UMBRIA (HUELVA)
18	agosto	SAN FERNANDO (CÁDIZ)
22	agosto	LA GRANJA (SEGOVIA)
24	agosto	SANTANDER
25	agosto	GIJÓN (ASTURIAS)
31	agosto	DAIMIEL (C.REAL)
1	sept.	ALBACETE
7	sept.	CALASPARRAS (MURCIA)
8	sept.	BAZA (GRANADA)
13	sept.	LOGROÑO
14	sept.	SALAMANCA
15	sept.	VALLADOLID
22	sept.	ALICANTE
27	sept.	ÚBEDA (JAEN)
28	sept.	LORCA (MURCIA)
29	sept.	SEVILLA
5	octub.	CÁCERES
6	octub.	BADAJOZ
11	octub.	SAN SEBASTIÁN
12	octub.	VITORIA
13	octub.	ZARAGOZA
17	octub.	GIRONA
19	octub.	CORDOBA
20	octub.	GRANADA

LA OREJA DE VAN GOGH

20	julio	SAN ROQUE (CÁDIZ)
21	julio	CADIZ
22	julio	MANZANARES (C.REAL)
24	julio	VILLAN. DE LA SERENA (BADAJOZ)
26	julio	SORIA
27	julio	TORRENT (VALENCIA)
28	julio	VILLENA (ALICANTE)
29	julio	MIRAFLORES DE LA SIERRA (MAD.)
31	julio	SANTIAGO (A CORUÑA)
3	agosto	PONTEVEDRA
4	agosto	FERROL (A CORUÑA)
5	agosto	MEDINA DE POMAR (BURGOS)
9	agosto	BAEZA (JAEN)
10	agosto	SAN JAVIER (MURCIA)
11	agosto	BENIDORM (ALICANTE)
14	agosto	VALDERROBRES (TERUEL)
15	agosto	BURJASSOT (VALENCIA)
16	agosto	BLANCA (MURCIA)
17	agosto	QUINTANAR DE LA ORD. (TOLEDO)
18	agosto	AÑOVER DE TAJO (TOLEDO)
20	agosto	SANTANDER
24	agosto	SAN MATEO (CASTELLON)
26	agosto	CAMPO DE CRIPTANA (C.REAL)
29	agosto	TOMELLOSO (C.REAL)
31	agosto	HARO (LA RIOJA)

Breves

■ Gratamente sorprendentes fueron los conciertos de la actriz **Natalia Dicenta** que tuvieron lugar en el madrileño **Teatro Albéniz** a finales del pasado mes de julio, dentro del ciclo de actuaciones **Madrid En Canto**, que incluyó también conciertos de **Pedro Guerra**, **Martirio** y **Luis Pastor**. La joven actriz, respaldada por una banda de músicos excepcionales, interpretó de forma soberbia un cuidado repertorio de temas clásicos del *Jazz* y algún que otro *Bolero* tradicional, ante el pasmo de la asombrada audiencia. Dicen que las discográficas guardan cola a la puerta de su camerino desde entonces...

■ Otro que no para es **Luis Miguélez**. Después de producir a **Súper-Tamara** y poner **Madrid** patas arriba con **McNamara**, su nuevo proyecto discográfico (editado en **Boozo**) se llama ***Alto Standing***, un «disco-circo» en el que el guitarrista, compositor y productor se rodea de *drag-queens*, transformistas, transexuales y otros seres nocturnos de difícil clasificación. En la batidora, *Punk*, *Tecno-Rumba*, *Disco-Chochi* y *Glamour* a gogó. Lo más, ese pedazo de versión del *hit* de **Alejandro Magno** *Los Chulos Son Pa Cuidarlos* a cargo de **La Bella Tatoo**.

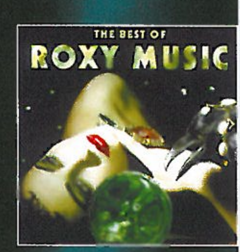
■ No es algo corriente ver a **Bob Dylan** en las listas de ventas de nuestro país. Por ello, es de reseñar la entrada al puesto nº 45 de la lista de **AFIVE** de su mas reciente álbum ***The Essential Bob Dylan***, conmemorativo del 60º cumpleaños del artista.

■ Si eres de los que disfrutan con los solos de guitarra de 17 minutos, estás de enhorabuena. **Joe Satriani** edita nuevo disco doble en directo y parece ser que se explaya a modo. Su título es ***Live In San Francisco***.

■ Lo nuevo de **Jamiroquai** llevará por título ***A Funk Oddisey*** y se pondrá a la venta a partir del próximo día 3 de septiembre.

■ ¡Vuelve el hombre! Cuando todo parecía tranquilo... ¡regresa **El Puma**! con nuevo disco-homenaje a **Los Panchos**. Y nosotros, mientras tanto, con estos pelos...

■ **Fernanda Abreu, Manic Street Preachers, Salif Keita, Tricky, Van Morrison, Neil Young, Beck** o **Los Fabulosos Cadillacs** son sólo algunos de los muchos artistas internacionales de primera fila que visitarán nuestro país durante una temporada estival que parece ser espléndida en lo que a festivales se refiere.



■ Acaba de salir a la venta un disco recopilatorio de los legendarios **Roxy Music**. Un ***The Best Of...*** que recorre toda la trayectoria vital del grupo. El mes que viene hablaremos profundamente de él.

Nikka Costa



■ TÍTULO: **Everybody Got Their Something**

■ COMPAÑÍA: **Virgin**

Uno recuerda a **Nikka Costa** como una angelical criaturita de unos 6 años de edad, tirabuzones rubios e inmensos ojos azules, que cantaba una tierna canción sobre lo mucho que quería a su papá. Mas hete aquí que el tiempo no pasa en vano... Primera sorpresa: el aspecto desaliñado de **Nikka** en la portada de este ***Everybody Got Their Something***. Ni rastro de esa niña adorable que conocimos. Pero las sorpresas de verdad aguardan en el interior: *Funk* rasposo (*Like A Feather*), *Soul* retorcido (*Tug Of War*), *Rock* arrebatado (*Hope It Feel Good*)... una verdadera revelación. Cuidadín con esta chica, que va a por todas. Y sin niñerías.

Prefab Sprout

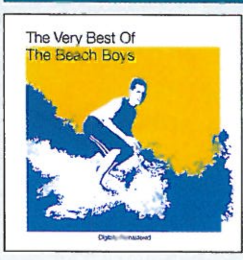


■ TÍTULO: **The Gunman And Other Stories**

■ COMPAÑÍA: **EMI**

Siempre es una grata noticia la edición de un nuevo trabajo de **Prefab Sprout**, el vehículo creativo de uno de los más exquisitos compositores de música *Pop* de las Islas Británicas, **Paddy McAloon**. Que nadie se inquiete. Pese al ambiente *Country* que impregna la portada, los textos y algunos elementos formales, lo de **Prefab Sprout** continúa siendo el *Pop* de sangre azul, europeo al ciento por ciento. A pesar de esos sonidos de banjo con que arranca *Cowboy Dreams* o las armonías camperas que afloran en *I'm A Troubled Man*, el «toque mágico» de **McAloon** sigue tan poderoso como solía. Es sólo *Pop*. Ni más ni menos.

The Beach Boys

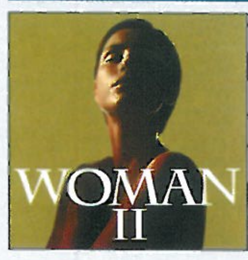


■ TÍTULO: **The Very Best Of**

■ COMPAÑÍA: **EMI**

Sólo la fulminante aparición de **The Beatles** consiguió eclipsar temporalmente el intensísimo brillo de **The Beach Boys**, cuyas canciones expresaron como nunca se había hecho antes esas delicadas sensaciones que tienen que ver con el amor, la adolescencia, la inocencia y el *Surf* como metáfora de la felicidad. Liderados por el genio frágil y atormentado de **Brian Wilson**, tuvieron una trayectoria realmente turbia, plagada de drogas, violencia y locura. Nada de eso aparece en *Good Vibrations*, *Surfin' USA*, *God Only Knows* ni en ninguna de las 30 resplandecientes maravillas incluidas. Absolutamente imprescindible.

Varios

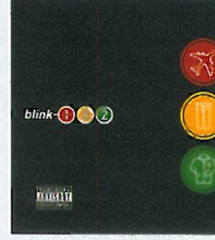


■ TÍTULO: **Woman II**

■ COMPAÑÍA: **Universal**

La importancia del papel de la mujer en general y, en concreto, en el mundo del *Pop* y del *Rock* ha aumentado exponencialmente. Buena muestra de ello es este **Woman II**, cajón de sastre donde se dan cita un buen número de las féminas más relevantes de la música actual. Hay rockeras de pro (**Sharleen Spiteri** al frente de sus **Texas**), latinas ardientes (**Jennifer López**, **Gloria Estefan**, **Christina Aguilera**), cantautoras (**Ella Baila Sola**), damas del *Soul* (**Neneh Cherry**, **Des'Ree**, **Tony Braxton**), jóvenes promesas (**Laureen Hill**, **Anastacia**) y divas del Pop (**Annie Lennox**, **Sade**, **Celine Dion**). Mujeres sin fronteras.

Blink 182

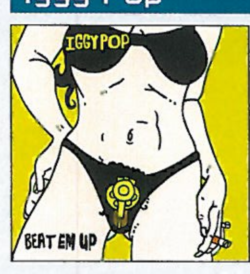


■ TÍTULO: **Take Off Tour Pants And Jacket**

■ COMPAÑÍA: **Universal**

Probablemente sea éste el disco más sólido hasta la fecha de **Blink 182**, los reyes indiscutidos del *Punk-Pop* para adolescentes en los **Estados Unidos**. Se nota que los chicos han hecho un esfuerzo por superar el rígido esquema «caña-melodía-caña» característico del género, y con excelentes resultados: la estructura laberíntica de *Anthem Part Two*, la sobriedad instrumental de *Online Songs* o el *mid-tempo* (casi *Pop*) de *Story Of A Lonely Guy* son de lo más sorprendente de un álbum que tampoco olvida sus argumentos de siempre. Ahí están *First Date*, *Happy Holidays* y tantas otras. ¿Alguien dijo que el *Punk-Rock* había muerto?

Iggy Pop



■ TÍTULO: **Beat Em Up**

■ COMPAÑÍA: **Virgin**

Tras el relativo respiro que supuso su anterior trabajo ***Avenue B***, algo más orientado hacia territorios más intimistas, **Mr. James Ostenberg** AKA **Iggy Pop**, regresa con este *Beat Em Up* a lo que mejor sabe: el *Rock'n'Roll* agresivo, violento, sucio y salvaje. Una colección de pildorazos eléctricos, descargas inmisericordes de *Punk*, *Hardcore* y *Hard Rock* con toda la ferocidad propia del artista. Amenazador en *Mask*, brutal en *L.O.S.T.*, desbocado en *Drink New Blood* o enigmático en *V.I.P.*, **Iggy Pop** se complace en demostrar a los jovencitos de la casa que la experiencia es un grado. Es su mejor disco en años.



Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España*

❑ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 9.360 Ptas.

❑ Por un año (12 números) con el **Mando a Distancia para el DVD de PlayStation 2** de regalo al precio de 11.700 Ptas.

Precios extranjero por vía aérea: Europa: 15.650 Ptas. Resto Paises: 19.150 Ptas.

Apellidos: ....

Nombre: .... Edad ....

Dirección: ....

Población: .... C. P.: ....

Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid

❑ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)

❑ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../

❑ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Titular: ....

Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):

Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., R*evista Oficial PlayStation 2* departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.

* Oferta Mando a Distancia para el DVD de PS2 disponible hasta fin de existencias.

por << José Luis del Carpio >>



FICHA TÉCNICA

- MOTOR
  1.896 cc.
- POTENCIA
  101 CV. (4.000 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  11,6 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  187 km/h.
- PESO
  1.180 kg.
- CONSUMO
  URBANO
  6,4 L/100
  EXTRAURBANO
  4,0 L/100
  MEDIO
  4,9 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 4.222 mm.
  ALTO: 1.452 mm.
  ANCHO: 1.646 mm.
  MALETERO: 426 L.

PVP-R:
2.818.518 Ptas
16.939,63 €

Abatiendo los asientos se llegan a los 1.225 litros de capacidad.

S K O D A

http://www.skoda-auto.com/

Fabia Combi TDi Elegance

Capacidad de carga, consumos contenidos y efectividad mecánica

- MOTOR/ PRESTACIONES: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- EQUIPAMIENTO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- DISEÑO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Los coches con carrocería familiar, los llamados *Break*, *Station Wagon* o *Combi* en este caso, poco a poco se están haciendo más populares en nuestro país, aunque sigamos lejos de los países del centro y del norte de **Europa**. Lejos queda aquella época en la que estos vehículos eran lentos, bebedores insaciables de combustible y con una carrocería en la que primaba lo práctico sobre lo estético. Afortunadamente, hace tiempo que es posible adquirir un familiar sin que por ello tengamos que comprar un coche aparatoso y, digámoslo claro, feo.

El **Fabia Combi** es un claro ejemplo de todo esto. Un coche grande por dentro, de dimensiones ajustadas por fuera, y con un comportamiento sobrado para movernos con alegría por cualquier carretera por muy cargado que esté el coche. Y es que **Skoda**, desde su adquisición por el Grupo Volkswagen-Audi, ha dejado en el olvido aquella etiqueta de coches malos, con diseños vetustos y motores desfasados. De hecho, la primera impresión al sentarse en el **Fabia** es que estamos en un Volkswagen, compartiendo numerosísimos elementos, desde la llave de contacto hasta los interruptores interiores. El salpicadero es más sobrio y menos atractivo que en sus hermanos de grupo, pero igualmente efectivo y con toda la información necesaria. Muy bien acabado en definitiva, a pesar de carecer de los toques de calidad de Volkswagen o Audi (hay que diferenciar las marcas del grupo de alguna forma). Por fuera da sensación de gran robustez, con una carrocería maciza, contenida en sus medidas (en anchura se queda un poco corto respecto a sus competidores) y sin ninguna estridencia. Es un coche que, si no fuera por el anagrama de **Skoda**, muchos lo confundirían con otra marca de mayor empaque por su elegante discreción (aunque quizá falta alguna característica que de personalidad a la marca).

Pero tiempo al tiempo, porque **Skoda** poco a poco se va granjeando las simpatías de muchos compradores que otrora asociaban a la marca con coches de dudosa calidad. Y ya después de la agradable sensación que produce la visión del coche tanto por fuera como por dentro, lo mejor lo encontramos dentro del capó. El **Fabia TDi** cuenta con un motor excepcional tanto en su rendimiento como en sus consumos. Es increíble lo poquísimo que gasta y lo mucho que corre. Sus recuperaciones en marchas largas son notables, y su aceleración más que sobrada para el tipo de uso que se busca. Parece que tiene más caballos de los que anuncia, apoyando esta sensación las magníficas relaciones de cambio. Obviamente no es un deportivo, y la premisa de la comodidad ha presidido los tarados de las suspensiones. De todas formas, su comportamiento es neutro, y se puede ir relativamente rápido sin comprometer por ello la seguridad. Pero el **Fabia Combi** está pensado para ser un gran rutero con gran capacidad de carga, devorador incansable de kilómetros y con un consumo sorprendente aunque los cruceros se mantengan elevados. El mayor defecto es la sonoridad, que si bien en carretera no se aprecia ni afecta la comodidad de viaje, en ciudad, utilizando marchas cortas continuamente, sí que resulta elevada. Por último y por desgracia, el hecho de que los **Skoda** de ahora son casi unos Volkswagen «camuflados» se nota también en el precio, aunque el completísimo equipamiento de esta versión justifica sobradamente la inversión.







El excepcional Sistema Multimedia se puede montar en toda la gama Galaxy y Mondeo.







FICHA TÉCNICA

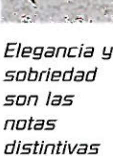
- **MOTOR**
  2.792 CC.
- **POTENCIA**
  204 CV. /6.200 RPM)
- **ACELERACIÓN 0/100**
  9,9 SEG.
- **VELOCIDAD MÁXIMA**
  217 KM/H.
- **PESO**
  1.700 KG.
- **CONSUMO**
  URBANO
  14,8 L/100
  EXTRAURBANO
  8,5 L/100
  MEDIO
  10,8 L/100
- **DIMENSIONES**
  LARGO: 4.641 MM.
  ALTO: 1.820 MM.
  ANCHO: 1.810 MM.
  MALETERO: 330 L.

* Coche + Sistema Multimedia

PVP-R*:
5.795.000 Ptas
34.828,00 €



Elegancia y sobriedad son las notas distintivas del Galaxy.













F O R D

http://www.ford.es/

Galaxy 2.8 V6 Multimedia

Potencia y tecnología para viajes de lujo en primera clase



MOTOR/ PRESTACIONES: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

EQUIPAMIENTO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

DISEÑO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Una cosa es viajar, y otra es viajar a lo grande. Esto es lo que nos ofrece el **Ford Galaxy**, una experiencia realmente excitante que se disfruta especialmente... si no se conduce. Debemos reconocer que hemos querido comentaros este coche más por su equipamiento multimedia que por otra cosa (a pesar de las indudables virtudes de este modelo), ya que en una revista como ésta, en la que el entretenimiento audiovisual es lo que prima, el que un coche sea capaz de permitirnos ver una película o jugar con nuestras consolas es algo tan poco usual como excitante. Por sus dimensiones, el **Ford Galaxy** es el mayor aliado de las familias numerosas. Es un monovolumen de un tamaño considerable, que deja muy pequeños a los Scènic, Zafira, Tino, Picasso etcétera cuando los ponemos juntos. Y eso se nota desde el primer momento en el que nos subimos a él. Así como en los anteriores la postura de conducción está más cerca de un turismo corriente, en este caso, la altura al suelo, la verticalidad y el enorme volante ya nos pone bien a las claras que esto es otra cosa. Tras el imprescindible periodo de adaptación en los primeros kilómetros, pronto nos damos cuenta de que los más de doscientos caballos que ofrece el motor nos permiten una agilidad impensable en un vehículo de estas dimensiones. De hecho, sus aceleraciones poco tienen que envidiar a cualquier turismo que rebase ampliamente los 100 caballos, aunque es cierto que acusa su peso en la parte baja del cuentarrevoluciones... y en el consumo, que se dispara en recorridos urbanos. Respecto a su comportamiento, aunque ha endurecido los tarados de las suspensiones respecto a las otras versiones menos potenciadas, sigue siendo esencialmente blando, sin invitar en ningún momento al conductor a que exprima el potencial del motor en una carretera de curvas. Autovías y carreteras rectas son su hábitat natural, permitiendo adelantamientos vertiginosos impropios de un automóvil de estas característas. Pocos coches como éste invitan a realizar viajes largos, gracias a una comodidad insultante tanto en las plazas delanteras como en las traseras, y hasta en las dos adicionales que se pueden montar como opción. El modelo que hemos solicitado a **Ford** equipa, además de un extraordinario navegador, un equipo multimedia compuesto por dos pantallas TFT, vídeo VHS y una **PS One** (que sustituimos por una **PS2** en el momento de probarlo). La resolución y la visibilidad de las pantallas insertadas en los reposacabezas delanteros es excepcional, y además funcionan independientemente. De esta manera, y a través de un mando a distancia, podremos jugar con la consola en una, y ver una película en la otra, escuchándose siempre a través de dos auriculares estéreo independientes. También podemos jugar a dobles, cada uno con su propia pantalla, lo que puede hacer que los viajes jamás sean lo suficientemente largos como para aburrirnos. Ahora comprenderéis la razón de que digamos que este coche se disfruta especialmente en las plazas traseras. Posee el motor más potente de la gama **Galaxy** y, además, es el mejor equipado (sin contar con los extras comentados), lo que hace que su precio llegue a los cinco millones y medio. Si montamos el sistema multimedia (no incluye el navegador y también está disponible en la gama **Mondeo)**, hay que sumar 375.000 ptas. más. Esa es la frontera entre viajar, y VIAJAR con mayúsculas.



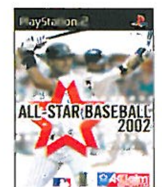


CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

■ NOMBRE DEL JUEGO: **4x4 Evolution**
■ COMPAÑÍA: **Take 2**
■ DISTRIBUIDOR: **Proein**
■ PUNTUACIÓN: **7.4**
■ NÚMERO: **7**

■ VALORACIÓN:
Unos vehículos poco conocidos por estos lares. Los SUVs (camionetas 4x4 dotadas de grandes ruedas) protagonizan este juego de carreras donde los circuitos son campo a través y la competencia es feroz.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **All Star Baseball 2002**
■ COMPAÑÍA: **Acclaim**
■ DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
■ PUNTUACIÓN: **7.9**
■ NÚMERO: **4**

■ VALORACIÓN:
El primer título de tan conocido deporte en los **Estados Unidos** une a la espectacularidad típica de esta disciplina un control que te permitirá disfrutar con cada uno de los *Home Runs*.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Aqua Aqua**
■ COMPAÑÍA: **S.C.I.**
■ DISTRIBUIDOR: **Proein**
■ PUNTUACIÓN: **-**
■ NÚMERO: **-**

■ VALORACIÓN:
La evolución del clásico *Wetrix* llega cargada de novedades, aunque el objetivo del *puzzle* es el mismo: construir presas para evitar que el agua que cae del cielo se pierda por los bordes.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Armored Core 2**
■ COMPAÑÍA: **From Software**
■ DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
■ PUNTUACIÓN: **8.4**
■ NÚMERO: **7**

■ VALORACIÓN:
Los usuarios de **PS2** aficionados a los mechas no se pueden quejar. Ahora nos llega otro título que nos muestra la parte más *arcade* de este universo, sin olvidar la creación de tu propio robot.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Army Men Air Attack Blade´s Revenge**
■ COMPAÑÍA: **3DO**
■ DISTRIBUIDOR: **Virgin**
■ PUNTUACIÓN: **8.2**
■ NÚMERO: **5**

■ VALORACIÓN:
En esta nueva entrega los soldaditos verdes se montan en naves aéreas de combate en un *shoot´em up* con todo el sabor de la saga. Jugabilidad y un control simple le diferencian del resto.



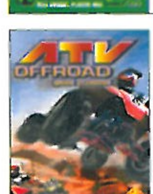
■ NOMBRE DEL JUEGO: **Army Men Green Rogue**
■ COMPAÑÍA: **3DO**
■ DISTRIBUIDOR: **Virgin**
■ PUNTUACIÓN: **6.1**
■ NÚMERO: **4**

■ VALORACIÓN:
Tu misión como el indestructible soldado **Omega** es la de penetrar en solitario en las numerosas filas del ejército marrón y hacer los mayores estragos posibles. Acción frenética en tercera persona.



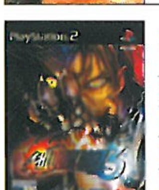
■ NOMBRE DEL JUEGO: **Army Men Sarge´s Heroes 2**
■ COMPAÑÍA: **3DO**
■ DISTRIBUIDOR: **Virgin**
■ PUNTUACIÓN: **8.2**
■ NÚMERO: **4**

■ VALORACIÓN:
Esta vez controlas a **Sarge** y a la bella **Vikki** a lo largo de variadas misiones en las que deberás emplear algo más que la fuerza bruta para cumplir con tus objetivos encomendados.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **ATV OffRoad Quads Extremos**
■ COMPAÑÍA: **Sony C.E.**
■ DISTRIBUIDOR: **Sony C.E.**
■ PUNTUACIÓN: **8.5**
■ NÚMERO: **7**

■ VALORACIÓN:
Un título que centra su atractivo en las salvajes carreras de *quads* (vehículos todo terreno provistos de cuatro ruedas). Entornos de gran solidez, un control muy realista y hasta cuatro jugadores.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Bloody Roar 3**
■ COMPAÑÍA: **Hudson Soft**
■ DISTRIBUIDOR: **Virgin**
■ PUNTUACIÓN: **8.9**
■ NÚMERO: **6**

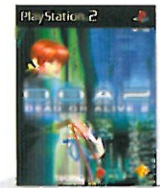
■ VALORACIÓN:
Tercera entrega de la legendaria saga de lucha en 3D que tiene como principal aportación al género el hecho de que sus personajes se transformen en todo tipo de bestias a voluntad.





■ NOMBRE DEL JUEGO: **Crazy Taxi**
■ COMPAÑÍA: **Sega**
■ DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
■ PUNTUACIÓN: **8.7**
■ NÚMERO: **5**

■ VALORACIÓN:
Por fin ya está aquí, el simulador de conducción más gamberro del planeta. Toma el camino más rápido, aunque no sea el más seguro, para llevar a tu cliente a su destino y aumentar tu cuenta.



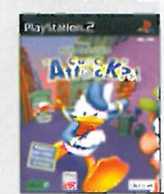
■ NOMBRE DEL JUEGO: **Dead or Alive 2**
■ COMPAÑÍA: **Tecmo**
■ DISTRIBUIDOR: **Sony**
■ PUNTUACIÓN: **9.0**
■ NÚMERO: **1**

■ VALORACIÓN:
La lucha más potente aterriza ahora en **PS2**, tras arrasar en otros sistemas. Los luchadores más rudos y las chicas más impresionantes se dan cita en un campeonato a vida o muerte.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Disney´s Dinosaur**
■ COMPAÑÍA: **Ubi Soft**
■ DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
■ PUNTUACIÓN: **6.9**
■ NÚMERO: **1**

■ VALORACIÓN:
El último éxito infográfico de la factoría **Disney** convertido en un juego con mucha miga: ayuda a **Aladar** y sus amigos a escapar antes de que el mundo que conocen desaparezca.



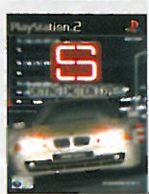
■ NOMBRE DEL JUEGO: **Pato Donald Cuac Attack**
■ COMPAÑÍA: **Ubi Soft**
■ DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
■ PUNTUACIÓN: **-**
■ NÚMERO: **-**

■ VALORACIÓN:
Un plataformas lineal, pero con entorno en 3D muy cuidado, en el que tendrás que guiar a **Donald** en pos de su amada **Daisy** a través de bosques, ciudades y hasta templos precolombinos.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Dragon's Lair**
■ COMPAÑÍA: **Digital Leisure**
■ DISTRIBUIDOR: **Proein**
■ PUNTUACIÓN: **7.4**
■ NÚMERO: **6**

■ VALORACIÓN:
Un *cartoon* interactivo clásico que surcó los salones recreativos en la década de los 80. Ayuda al caballero **Dirk** a salvar a la princesa **Daphne** a lo largo de esta aventura en vídeo.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Driving Emotion Type S**
■ COMPAÑÍA: **Squaresoft**
■ DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
■ PUNTUACIÓN: **7.9**
■ NÚMERO: **4**

■ VALORACIÓN:
Los magos de los *RPGs* se introducen ahora de lleno en el mundo de los juegos de conducción. Licencias de marcas reales y un estilo muy realista de juego que te enganchará irremisiblemente.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Dynasty Warriors 2**
■ COMPAÑÍA: **Koei**
■ DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
■ PUNTUACIÓN: **8.6**
■ NÚMERO: **1**

■ VALORACIÓN:
Ya sea a pie o a caballo, defiende tu territorio a mandobles en la época feudal china. Cientos de enemigos simultáneamente en pantalla no te pondrán las cosas nada fáciles.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **El Libro de la Selva**
■ COMPAÑÍA: **Disney Interactive**
■ DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
■ PUNTUACIÓN: **9.2**
■ NÚMERO: **4**

■ VALORACIÓN:
Muévete al ritmo de las canciones más famosas de *El Libro de la Selva*, el gran clásico de **Disney**. Un juego musical diferente, al que sacarás todo el partido con ayuda de la alfombra de baile.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Eternal Ring**
■ COMPAÑÍA: **From Software**
■ DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
■ PUNTUACIÓN: **8.0**
■ NÚMERO: **1**

■ VALORACIÓN:
Un digno representante de la primera hornada de juegos de rol para **PS2**. Aventuras en una isla misteriosa, a través de una perspectiva en primera persona y con combates en tiempo real.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Evergrace**
■ COMPAÑÍA: **From Software**
■ DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
■ PUNTUACIÓN: **7.8**
■ NÚMERO: **3**

■ VALORACIÓN:
Un *Action RPG* en el que podrás elegir entre dos intrépidos aventureros para recorrer un mundo lleno de enemigos. Incluye un sistema de inventario de armas y armaduras en tiempo real espectacular.




■ NOMBRE DEL JUEGO: **Extermination**
■ COMPAÑÍA: **Sony C.E.**
■ DISTRIBUIDOR: **Sony C.E.**
■ PUNTUACIÓN: **9.3**
■ NÚMERO: **5**

■ VALORACIÓN:
El mejor *survival horror* llega a **PS2** de la mano de una aventura totalmente nueva en la que tendrás que descubrir qué es lo que está acabando con los habitantes de una base en la **Antártida**.



■ NOMBRE DEL JUEGO:
F1 Championship Season 2000
■ COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
■ DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
■ PUNTUACIÓN: **9.0**
■ NÚMERO: **1**

■ VALORACIÓN:
Electronic Arts, experta en crear sagas sobre diversos deportes, ataca ahora con el gran circo de la Fórmula 1. Licencia oficial y un entorno gráfico de excepción son sus mayores atractivos.



■ NOMBRE DEL JUEGO:
F1 Racing Championship
■ COMPAÑÍA: **Video System**
■ DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
■ PUNTUACIÓN: **9.0**
■ NÚMERO: **3**

■ VALORACIÓN:
La creadora de los juegos de Fórmula 1 que revolucionaron anteriores sistemas pone ahora todo su saber hacer al servicio de **PS2**. Jugabilidad tanto para jugadores expertos como para novatos.



■ NOMBRE DEL JUEGO:
Fantavision
■ COMPAÑÍA: **Sony C.E.**
■ DISTRIBUIDOR: **Sony C.E.**
■ PUNTUACIÓN: **-**
■ NÚMERO: **-**

■ VALORACIÓN:
El primer *puzzle* que aterriza en **PS2** no podía ser más original. Haz explotar fuegos artificiales en oleadas y observa los maravillosos efectos gráficos. Diversión para uno o dos jugadores.



■ NOMBRE DEL JUEGO:
FIFA 2001
■ COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
■ DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
■ PUNTUACIÓN: **9.0**
■ NÚMERO: **1**

■ VALORACIÓN:
La saga de fútbol más prestigiosa adquiere su vertiente más espectacular en **PS2**. Con **Mendieta** como estrella invitada, esta entrega reúne lo mejor de todas las anteriores.



■ NOMBRE DEL JUEGO:
Formula One 2001
■ COMPAÑÍA: **Sony C.E.**
■ DISTRIBUIDOR: **Sony C.E.**
■ PUNTUACIÓN: **9.2**
■ NÚMERO: **5**

■ VALORACIÓN:
El rey de los simuladores de Fórmula 1 para **PS2**, gracias a su extraordinario realismo y a su arrolladora jugabilidad. El rugido del gigantesco motor de los monoplazas retumbará en tu salón.



■ NOMBRE DEL JUEGO:
Fur Fighters: Viggo's Revenge
■ COMPAÑÍA: **Acclaim**
■ DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
■ PUNTUACIÓN: **8.3**
■ NÚMERO: **7**

■ VALORACIÓN:
Los muñecos de peluche nunca habían sido tan agresivos. Aunque si es para proteger a sus retoños, todo vale. Un *shoot'em-up* en tercera persona con dosis de plataformas y aventura.



■ NOMBRE DEL JUEGO:
Gauntlet Dark Legacy
■ COMPAÑÍA: **Midway**
■ DISTRIBUIDOR: **Virgin**
■ PUNTUACIÓN: **8.5**
■ NÚMERO: **5**

■ VALORACIÓN:
El gran clásico de los 80 vuelve con renovadas fuerzas. Un entorno gráfico de lujo, jugabilidad a prueba de bombas y soporte para cuatro jugadores. Seguro que el *multitap* echará chispas.



■ NOMBRE DEL JUEGO:
Gift
■ COMPAÑÍA: **Cryo**
■ DISTRIBUIDOR: **Cryo**
■ PUNTUACIÓN: **7.8**
■ NÚMERO: **7**

■ VALORACIÓN:
Un héroe bastante atípico, perezoso y un poco cobarde protagoniza este título de plataformas 3D que te llevará a través de imaginativos escenarios donde la batalla entre la luz y las sombras es eterna.



■ NOMBRE DEL JUEGO:
Gradius III & IV
■ COMPAÑÍA: **Konami**
■ DISTRIBUIDOR: **Konami**
■ PUNTUACIÓN: **-**
■ NÚMERO: **-**

■ VALORACIÓN:
Las dos últimas entregas de uno de los matamarcianos por excelencia reunidas en un solo *pack*. Diversión a la antigua para los más nostálgicos o para los que busquen diversión directa.



■ NOMBRE DEL JUEGO:
Gran Turismo 3 A-spec
■ COMPAÑÍA: **Sony C.E.**
■ DISTRIBUIDOR: **Sony C.E.**
■ PUNTUACIÓN: **9.7**
■ NÚMERO: **7**

■ VALORACIÓN:
Por fin llega a **España** el juego de coches definitivo, el título que servirá de referencia a posteriores producciones automovilísticas. Tener **PlayStation 2** y no poseer este juego es pecado mortal.



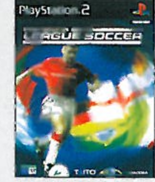
■ NOMBRE DEL JUEGO:
Gungriffon Blaze
■ COMPAÑÍA: **Game Arts**
■ DISTRIBUIDOR: **Virgin**
■ PUNTUACIÓN: **8.5**
■ NÚMERO: **2**

■ VALORACIÓN:
Los *mechas* más imponentes se dan cita en este *shoot'em up* en el que no tendrás ni un segundo de descanso mientras reduces a chatarra los ingenios robotizados más peligrosos.



■ NOMBRE DEL JUEGO:
Heroes of Might & Magic
■ COMPAÑÍA: **3DO**
■ DISTRIBUIDOR: **Virgin**
■ PUNTUACIÓN: **6.6**
■ NÚMERO: **4**

■ VALORACIÓN:
Un título de estrategia medieval que llega a **PS2** después de triunfar en **PC**. Defiende tu castillo de las tropas hostiles y refuerza las tuyas propias con toda clase de criaturas fantásticas.



■ NOMBRE DEL JUEGO:
International League Soccer
■ COMPAÑÍA: **Taito**
■ DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
■ PUNTUACIÓN: **8.2**
■ NÚMERO: **6**

■ VALORACIÓN:
El tercer juego dedicado al deporte rey que aparece en nuestro país apuesta por un estilo tradicional y por la perfección en la representación de los rasgos físicos de los jugadores de las selecciones.



■ NOMBRE DEL JUEGO:
International Superstar Soccer
■ COMPAÑÍA: **Konami**
■ DISTRIBUIDOR: **Konami**
■ PUNTUACIÓN: **8.8**
■ NÚMERO: **1**

■ VALORACIÓN:
El único título capaz de rivalizar con la saga *FIFA* se presenta en **PS2** conservando toda la jugabilidad que le hiciera famoso en otros sistemas, pero con un acabado gráfico digno de esta consola.



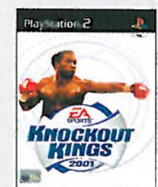
■ NOMBRE DEL JUEGO:
Kengo Master of Bushido
■ COMPAÑÍA: **Crave**
■ DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
■ PUNTUACIÓN: **8.6**
■ NÚMERO: **4**

■ VALORACIÓN:
Como estudiante en un *dojo* durante el período feudal japonés tu misión será la de aprender la severa disciplina basada en el código *Bushido* para convertirte en un experto con la *katana*.



■ NOMBRE DEL JUEGO:
Kessen
■ COMPAÑÍA: **Koei**
■ DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
■ PUNTUACIÓN: **8.7**
■ NÚMERO: **1**

■ VALORACIÓN:
Estrategia militar ambientada en la época feudal. Conduce gigantescos batallones de caballería e infantería a través de cruentas batallas que se representan con todo lujo de detalles.



■ NOMBRE DEL JUEGO:
Knockout Kings 2001
■ COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
■ DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
■ PUNTUACIÓN: **9.0**
■ NÚMERO: **2**

■ VALORACIÓN:
Un nuevo título de los maestros de la simulación deportiva, ahora centrada en el mundo del boxeo. Tan realista que sentirás cada gancho. Las doce cuerdas del *ring* te esperan.



■ NOMBRE DEL JUEGO:
Kuri Kuri Mix
■ COMPAÑÍA: **Empire**
■ DISTRIBUIDOR: **Planeta DeAgostini**
■ PUNTUACIÓN: **8.5**
■ NÚMERO: **5**

■ VALORACIÓN:
Un *puzzle* tan detallado a nivel gráfico como innovador: guía a dos personajes al más puro estilo japonés a lo largo de fases donde deberás demostrar tu habilidad para coordinar sus acciones.



■ NOMBRE DEL JUEGO:
La Fuga de Monkey Island
■ COMPAÑÍA: **Lucas Arts**
■ DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
■ PUNTUACIÓN: **9.0**
■ NÚMERO: **6**

■ VALORACIÓN:
Vuelve el pirata más inútil de todo el Caribe: **Guybrush Threpwood**. La cuarta entrega de sus enrevesadas aventuras nos propone una odisea a lo largo de la **Isla Melee** y sus aledaños.



■ NOMBRE DEL JUEGO:
Le Mans 24 Horas
■ COMPAÑÍA: **Infogrames**
■ DISTRIBUIDOR: **Infogrames**
■ PUNTUACIÓN: **8.5**
■ NÚMERO: **6**

■ VALORACIÓN:
La carrera más famosa de resistencia del mundo automovilístico recreada con toda fidelidad para tu **PS2**. Multitud de circuitos (además del propio de **Le Mans**) y tres tipos de vehículos para correr.

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

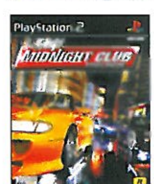
NOMBRE DEL JUEGO: Madden 2001
COMPAÑÍA: E.A. Sports
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 9.1
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Otra ración de deporte, esta vez protagonizada por el fútbol americano. Con los comentarios del periodista más famoso del otro lado del Atlántico y con el tratamiento gráfico que se merece.



NOMBRE DEL JUEGO: MDK 2 Armageddon
COMPAÑÍA: Interplay
DISTRIBUIDOR: Virgin
PUNTUACIÓN: 7.6
NÚMERO: 4

VALORACIÓN: Un título de acción en tercera persona en la que encarnarás a tres personajes diferentes, cada uno con unas habilidades y un estilo de juego diferentes. La estética te sorprenderá por lo innovador.



NOMBRE DEL JUEGO: Midnight Club
COMPAÑÍA: Rockstar Games
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 7.8
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Como el título indica, todas las carreras de este juego se desarrollan bajo la luz de la luna, lo que da lugar a entornos muy espectaculares por el tratamiento de las luces y sombras.



NOMBRE DEL JUEGO: Moto GP
COMPAÑÍA: Namco
DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
PUNTUACIÓN: 9.4
NÚMERO: 3

VALORACIÓN: El simulador que todos los aficionados a las motos de alta competición estaban esperando. Gráficos hiper-realistas y dos tipos de control que se adaptan a la perfección al estilo de cada jugador.



NOMBRE DEL JUEGO: MTV Music Generator
COMPAÑÍA: Codemasters
DISTRIBUIDOR: Codemasters
PUNTUACIÓN: 9.0
NÚMERO: 6

VALORACIÓN: Con este título podrás convertirte en todo un creador de música profesional. Con ayuda del *Sampler USB* podrás convertir esa música que te ronda la cabeza en alucinantes composiciones.



NOMBRE DEL JUEGO: NBA Hoopz
COMPAÑÍA: Midway
DISTRIBUIDOR: Virgin
PUNTUACIÓN: 8.5
NÚMERO: 3

VALORACIÓN: Con **Shaquille O´Neal** de protagonista, aterriza en **PS2** un juego de baloncesto diferente. Partidos de tres contra tres y una jugabilidad a prueba de bombas en unos partidos frenéticos.

NOMBRE DEL JUEGO: NBA Live 2001
COMPAÑÍA: E.A. Sports
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 9.2
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: El deporte más famoso en los **Estados Unidos** no podía faltar a su cita en **PS2**. Los jugadores mejor pagados del mundo compiten por el anillo, en medio de un apartado técnico brillante.



NOMBRE DEL JUEGO: NBA Street
COMPAÑÍA: E.A Sports BIG
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 9.0
NÚMERO: 6

VALORACIÓN: Equipos de tres jugadores compiten en canchas urbanas donde no existe ningún tipo de normas. El baloncesto más *arcade* llega a **PS2** con la presencia de los personajes más estrafalarios.

NOMBRE DEL JUEGO: NHL 2001
COMPAÑÍA: E.A. Sports
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 8.4
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Ahora le toca el turno al *hockey* sobre hielo, en un título que destaca por el dinamismo y la velocidad a la que se desarrollan los encuentros, así como por las cuidadas animaciones.





NOMBRE DEL JUEGO: Oni
COMPAÑÍA: Rockstar Games
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 7.6
NÚMERO: 2

VALORACIÓN: Un juego de acción que se apunta a la moda de las súper-heroínas capaces de cualquier proeza en pos de cumplir su misión. Perspectiva en tercera persona y ritmo desenfrenado.



NOMBRE DEL JUEGO: Onimusha Warlords
COMPAÑÍA: Capcom
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 9.0
NÚMERO: 6

VALORACIÓN: Alucinante aventura en la línea de *Resident Evil* que conducirá a nuestro héroe por los escenarios más terroríficos del japón feudal, al tiempo que recolecta almas de sus enemigos fantasmas.



NOMBRE DEL JUEGO: Operation Winback
COMPAÑÍA: Koei
DISTRIBUIDOR: Virgin
PUNTUACIÓN: 8.9
NÚMERO: 5

VALORACIÓN: La conversión mejorada de un juego que se suma a la moda de la estrategia táctica en los juegos de acción. Como soldado de elite de un cuerpo anti-terrorista deberás hacer frente a duros enemigos.



NOMBRE DEL JUEGO: Orphen: Scion of Sorcery
COMPAÑÍA: ESP
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 7.5
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: De los creadores de *The Granstream Saga* nos llega un original *Action-RPG* que colmará las ansias de los más atrevidos. Combina tu arsenal de hechizos en el fragor del combate.



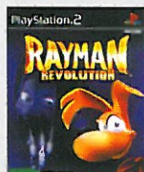
NOMBRE DEL JUEGO: Pierre Nodoyuna y Patán
COMPAÑÍA: Infogrames
DISTRIBUIDOR: Infogrames
PUNTUACIÓN: 9.3
NÚMERO: 6

VALORACIÓN: Todos los personajes de la legendaria serie de animación de los *Autos Locos* están a tu disposición para llevar a cabo las carreras más divertidas, acompañadas de un genial apartado técnico.



NOMBRE DEL JUEGO: Quake III Revolution
COMPAÑÍA: E.A. Games
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 9.2
NÚMERO: 4

VALORACIÓN: El *shoot'em up* en primera persona por excelencia pone todas sus cualidades al servicio de **PS2**, en una versión corregida y aumentada de la última entrega para **PC**. Acción y disparos a raudales.



NOMBRE DEL JUEGO: Rayman Revolution
COMPAÑÍA: Ubi Soft
DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
PUNTUACIÓN: 8.5
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Las plataformas más bonitas que jamás haya visto consola alguna, unidas a un desarrollo de lo más variado y a un sencillo pero eficaz control, dan como resultado un gran juego a todas luces.

NOMBRE DEL JUEGO: RC Revenge Pro
COMPAÑÍA: Acclaim Stuidios
DISTRIBUIDOR: Acclaim
PUNTUACIÓN: 7.5
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Tras su paso por la hermana menor, llega a **PS2** el título que pone a tus mandos los prototipos de radiocontrol más veloces, y los circuitos con las ambientaciones más fantásticas.



NOMBRE DEL JUEGO: Ready 2 Rumble Boxing Round 2
COMPAÑÍA: Midway
DISTRIBUIDOR: Virgin
PUNTUACIÓN: 9.0
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: La segunda parte del juego de boxeo que revolucionó el concepto de este deporte presenta importantes mejoras, como el hecho de competir con algunos personajes famosos.

NOMBRE DEL JUEGO: Red Faction
COMPAÑÍA: THQ
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 8.5
NÚMERO: 5

VALORACIÓN: En el planeta **Marte** dos facciones rivales luchan a brazo partido por el control. Un *shoot'em up* que presenta un motor gráfico innovador, que nos permitirá destruir partes del escenario a nuestro antojo.



NOMBRE DEL JUEGO: Ridge Racer V
COMPAÑÍA: Namco
DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
PUNTUACIÓN: -
NÚMERO: -

VALORACIÓN: Toda la jugabilidad y elegancia de la saga de **Namco** al servicio de unos gráficos de ensueño, que recrean a la perfección **Ridge City**, ciudad imaginaria donde se desarrollan las carreras.



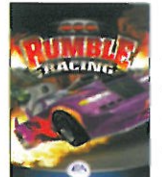
- **NOMBRE DEL JUEGO:** Ring of Red
- **COMPAÑÍA:** Konami
- **DISTRIBUIDOR:** Konami
- **PUNTUACIÓN:** 8.3
- **NÚMERO:** 5

VALORACIÓN: Una nueva concepción de la estrategia por turnos, ambientada en una ficticia Tercera Guerra Mundial. Los *mechas* más espectaculares combaten para lograr el control global.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Rugby
- **COMPAÑÍA:** E.A. Sports
- **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
- **PUNTUACIÓN:** 8.2
- **NÚMERO:** 7

VALORACIÓN: En esta ocasión los genios de **Electronic Arts** se apartan de los deportes típicamente americanos para ofrecernos una simulación muy completa y realista de esta espectacular disciplina.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Rumble Racing
- **COMPAÑÍA:** E.A. Games
- **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
- **PUNTUACIÓN:** 8.6
- **NÚMERO:** 6

VALORACIÓN: El *arcade* de conducción más salvaje que puedes encontrar para tu consola. Circuitos enrevesados, velocidad terminal y unos coches que más que correr, vuelan. Los gráficos están a la altura.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Shadow of Memories
- **COMPAÑÍA:** Konami
- **DISTRIBUIDOR:** Konami
- **PUNTUACIÓN:** 8.4
- **NÚMERO:** 3

VALORACIÓN: Una aventura cinemática en la que tendrás que utilizar todo tu ingenio para evitar tu propia muerte a lo largo de varias épocas. De los creadores de *Silent Hill*, con un *engine* gráfico muy cuidado.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Silent Scope
- **COMPAÑÍA:** Konami
- **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
- **PUNTUACIÓN:** 8.1
- **NÚMERO:** 3

VALORACIÓN: Encarna a un francotirador de la policía en un juego de disparo tan revolucionario como divertido. Gracias a un logradísimo efecto *zoom*, ningún malhechor estará fuera de tu alcance.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Silpheed
- **COMPAÑÍA:** Game Arts
- **DISTRIBUIDOR:** Virgin
- **PUNTUACIÓN:** 9.0
- **NÚMERO:** 3

VALORACIÓN: La secuela del mítico *Silpheed* de **Mega CD** llega a **PS2** conservando gran parte de la mecánica que le hiciera famoso, aunque con un despliegue gráfico a la altura de lo que se esperaba.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Sky Odyssey
- **COMPAÑÍA:** Sony C.E.
- **DISTRIBUIDOR:** Sony C.E.
- **PUNTUACIÓN:** 9.2
- **NÚMERO:** 5

VALORACIÓN: A través de acantilados, valles, montañas y playas, siente el placer de volar libre mientras practicas las acrobacias más imposibles y los aterrizajes más arriesgados a bordo de modelos míticos.



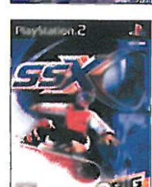
- **NOMBRE DEL JUEGO:** Smuggler's Run
- **COMPAÑÍA:** Rockstar Games
- **DISTRIBUIDOR:** Proein
- **PUNTUACIÓN:** -
- **NÚMERO:** -

VALORACIÓN: Un juego de conducción al margen de la ley y de cualquier tipo de norma. Haz todo lo posible por entregar tu cargamento antes de que los vehículos de las bandas rivales te lo impidan.



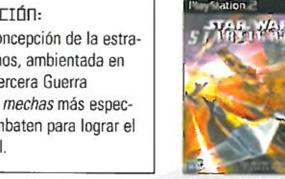
- **NOMBRE DEL JUEGO:** Space Ace
- **COMPAÑÍA:** Digital Leisure
- **DISTRIBUIDOR:** Proein
- **PUNTUACIÓN:** 72
- **NÚMERO:** 6

VALORACIÓN: El segundo clásico del genio de la animación **Don Bluth** (*Anastasia* y *Titan A.E.*) nos propone una aventura en formato vídeo llena de peligros y enemigos, aparte de las siempre divertidas muertes.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** SSX: Snowboard Supercross
- **COMPAÑÍA:** E.A. Sports Big
- **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
- **PUNTUACIÓN:** 9.1
- **NÚMERO:** 1

VALORACIÓN: Sin duda, el simulador de *snowboard* más espectacular jamás creado. Desciende a velocidades de vértigo por unos circuitos de enormes dimensiones mientras realizas las más imposibles piruetas.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Star Wars Starfighter
- **COMPAÑÍA:** Lucas Arts
- **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
- **PUNTUACIÓN:** 9.2
- **NÚMERO:** 3

VALORACIÓN: Enfréntate a la Federación de Comercio con todas las naves que hacían su aparición en *Episodio I: La Amenaza Fantasma*. El mejor simulador/*arcade* se une con una licencia de éxito mundial.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Street Fighter Ex 3
- **COMPAÑÍA:** Capcom
- **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
- **PUNTUACIÓN:** 8.5
- **NÚMERO:** 3

VALORACIÓN: El juego de lucha que lo inició todo en su vertiente más espectacular. Increíbles gráficos en 3D y un estilo de juego completamente renovado, con la inclusión de la lucha dos contra dos.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Summoner
- **COMPAÑÍA:** Volition
- **DISTRIBUIDOR:** Proein
- **PUNTUACIÓN:** 7.7
- **NÚMERO:** 1

VALORACIÓN: Un *RPG* clásico en la línea de los *Diablo* de **PC**, sólo que esta vez contarás para ayudarte en las numerosas luchas con los monstruos que invoques gracias a tus poderes mágicos.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Super Bombad Racing
- **COMPAÑÍA:** Lucas Arts
- **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
- **PUNTUACIÓN:** 7.2
- **NÚMERO:** 6

VALORACIÓN: Los personajes más reconocibles de *La Amenaza Fantasma* se enfrentan en alocadas carreras a través de entornos que resultarán muy familiares a los fans del *Episodio I*.



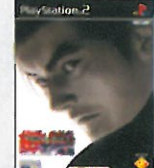
- **NOMBRE DEL JUEGO:** Super Bust A Move
- **COMPAÑÍA:** Taito
- **DISTRIBUIDOR:** Acclaim
- **PUNTUACIÓN:** 8.2
- **NÚMERO:** 1

VALORACIÓN: Vuelven las pompas más divertidas, esta vez acompañadas de un entorno gráfico muy cercano al dibujo animado clásico. Reúne varias del mismo color y hazlas explotar en cadena.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Surfing H3O
- **COMPAÑÍA:** Rockstar Games
- **DISTRIBUIDOR:** Proein
- **PUNTUACIÓN:** 7.8
- **NÚMERO:** 1

VALORACIÓN: Cumple con este juego tu sueño de surcar las olas más impresionantes a la vez que realizas las más variadas acrobacias a bordo de tu tabla de *surf*. Destaca la representación de las olas.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Tekken Tag Tournament
- **COMPAÑÍA:** Namco
- **DISTRIBUIDOR:** Sony C.E.
- **PUNTUACIÓN:** 9.3
- **NÚMERO:** 1

VALORACIÓN: El rey de la lucha en 3D nunca se había mostrado con este preciosismo, gracias al motor gráfico de **PS2**. La jugabilidad que siempre ha derrochado sigue estando intacta en esta entrega.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** The Bouncer
- **COMPAÑÍA:** Squaresoft
- **DISTRIBUIDOR:** Sony C.E.
- **PUNTUACIÓN:** 9.2
- **NÚMERO:** 5

VALORACIÓN: Una obra maestra de los magos del rol, **Squaresoft**, que esta vez se han decantado por un espectacular *beat'em up*. Los gráficos más sorprendentes vistos hasta ahora acompañan a la intensa acción.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** The Flinstones Viva Rock Vegas
- **COMPAÑÍA:** Toka
- **DISTRIBUIDOR:** Virgin
- **PUNTUACIÓN:** 8.2
- **NÚMERO:** 5

VALORACIÓN: Acompaña a **Pedro**, **Pablo**, **Betty** y **Wilma** en las alocadas carreras que tienen lugar en las prehistóricas ciudades de su universo. Jugabilidad directa y modo para Cuatro jugadores simultáneos.

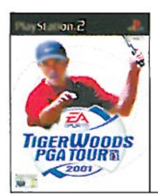


- **NOMBRE DEL JUEGO:** Theme Park World
- **COMPAÑÍA:** Bullfrog
- **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
- **PUNTUACIÓN:** 7.7
- **NÚMERO:** 1

VALORACIÓN: La continuación del clásico de la estrategia *Theme Park* te permitirá crear los más variados parques temáticos, a la vez que recorres sus instalaciones en unos 3D totalmente libres.

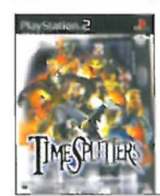
CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2



- NOMBRE DEL JUEGO: **Tiger Woods PGA Tour 2001**
- COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **8.0**
- NÚMERO: **4**

VALORACIÓN: Mejora tu *swing* en los campos de golf más famosos del mundo, recreados con total fidelidad. El golfista más en forma en la actualidad sirve de anfitrión para que no falte ningún detalle.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Time Splitters**
- COMPAÑÍA: **Free Radical Design**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **-**
- NÚMERO: **-**

VALORACIÓN: La acción en primera persona llega a **PS2** con este *shooter* en el que recorrerás distintas épocas de la historia, desde el antiguo **Egipto** al futuro. También incluye un divertido modo Multijugador.



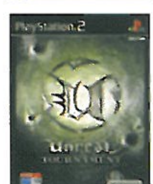
- NOMBRE DEL JUEGO: **Top Gear Dare Devil**
- COMPAÑÍA: **Kemco**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **8.0**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: La saga que ofreció capítulos excepcionales en otros sistemas muestra su mejor cara en **PS2**. Circuitos urbanos con tráfico y coches que recordarán a modelos reales, aunque más manejables.



- NOMBRE DEL JUEGO: **(ESPN International) Track & Field**
- COMPAÑÍA: **Konami**
- DISTRIBUIDOR: **Konami**
- PUNTUACIÓN: **9.1**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: Las olimpiadas ya han acabado, pero con este simulador deportivo podrás revivirlas siendo tú el protagonista. Multitud de pruebas y posibilidad Multijugador con la que la diversión se multiplica.



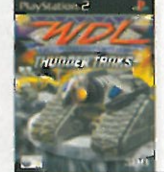
- NOMBRE DEL JUEGO: **Unreal Tournament**
- COMPAÑÍA: **Infogrames**
- DISTRIBUIDOR: **Infogrames**
- PUNTUACIÓN: **8.7**
- NÚMERO: **6**

VALORACIÓN: Uno de los títulos más jugados por los fanáticos de los *shoot'em-up* en **PC** llega ahora a **PS2**. A lo largo de diferentes y enrevesados escenarios te enfrentarás a adversarios dotados de una gran IA.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Warriors of Might & Magic**
- COMPAÑÍA: **3DO**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **8.2**
- NÚMERO: **4**

VALORACIÓN: Un nuevo título de la conocida serie de espada y brujería, que se decanta esta vez por un estilo de juego cercano a los *Tomb Raider*. Lucha de espadas, plataformas y una pizca de investigación.



- NOMBRE DEL JUEGO: **WDL Thunder Tanks**
- COMPAÑÍA: **3DO**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **2.3**
- NÚMERO: **6**

VALORACIÓN: La liga mundial de destrucción enfrenta a los pilotos más suicidas a los mandos de los tanques más impresionantes. Combates a muerte en este *arcade* y, ya sabes, en la arena sólo puede quedar uno.



- NOMBRE DEL JUEGO: **WDL Warjetz**
- COMPAÑÍA: **3DO**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **4.0**
- NÚMERO: **7**

VALORACIÓN: Otro capítulo de la liga mundial de destrucción, esta vez sustituyendo los tanques por todo tipo de aeronaves a reacción. Las reglas son las mismas: no hay reglas. Destruye y que no te destruyan.



- NOMBRE DEL JUEGO: **X Squad**
- COMPAÑÍA: **E.A. Games**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **7.8**
- NÚMERO: **2**

VALORACIÓN: Un título de acción enmarcado en el futuro. Controlas a un grupo antiterrorista formado por cuatro agentes. Éstos podrán ser manejados en modo Cooperación con una perspectiva en tercera persona.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Zone Of the Enders**
- COMPAÑÍA: **Konami**
- DISTRIBUIDOR: **Konami**
- PUNTUACIÓN: **9.0**
- NÚMERO: **4**

VALORACIÓN: El juego de *mechas* que todos estaban esperando. Con **Hideo Kojima** como productor nos llega una historia épica, en la que encarnarás a un joven que lucha por la paz a bordo de su robot.

En el próximo número...

No te pierdas el fantástico DVD-Rom

Demos jugables de Lotus Challenge y World Championship Snooker 2002. Además, vídeos de Tony Hawk's Skateboarding 3, Spiderman, ESPN Xtreme Games, Smuggler's Run 2, Silent Hill 2, Shaun Palmer's Snowboarding, MX 2002, Twisted Metal Black, Time Crisis 2, Legacy of Kain: Soul Reaver 2... *

* El contenido del DVD puede modificarse por causas ajenas a PlayStation 2 Revista Oficial España.

PlayStation 2 Revista Oficial · España

¡Harás lo que sea para conseguirla!


rainbow STUDIOS
DISFRUTA MÁS DEL BARRO.
ATV OFFROAD QUADS EXTREMOS
Ensucia pero no mancha. Diviértete con las motos de 4 ruedas más cañeras. Salta, vuela y lleva el quad que más te gusta por las pistas más emocionantes y prueba hasta donde puede llegar tu instinto motero. Además con ATV Offroad, puedes jugar con tus amigos y hacer las piruetas más alucinantes que siempre has querido hacer. Ya sabes, es sólo barro.
PlayStation 2
www.scee.com/atvoffroad
PlayStation 2
ATV OFFROAD QUADS EXTREMOS
"♦" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ♦ is a trademark of the Sony Corporation. ATV Offroad is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. ©2001 Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by Rainbow Studios. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



KONAMI
PlayStation 2
© 2001 KONAMI CORPORATION. © 2001 PARADISE PICTURES.
"PS" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
HAZ SUSHI DE TUS ENEMIGOS
KONAMI. C/ Pintor Rivera, 3. 28016 MADRID
7 BLADES